BARCO

BARCO PROJECTION SYSTEMS

BARCO DATA 2100

**R9001070**

# MANUAL DEL USUARIO

Fecha: 150998 Revisión : 03 No de Artículo: R5975696S

Debido a la constante investigación, la información contenida en el presente manual está sujeta a cambios sin previo aviso.

Copyright de BARCO NV, 1998.
Todos los derechos reservados.

Impreso en Bélgica.

ADVERTENCIAS ..... 1-1
INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD ..... 1-2
Seguridad ..... 1-2
Instalación ..... 1-2
Instrucciones de seguridad generales ..... 1-4
Servicio ..... 1-5
Limpieza ..... 1-5
Reembalado ..... 1-6
Iluminación ..... 1-6

DESEMBALAJE & DIMENSIONES ..... 2-1
Desembalaje ..... 2-2
Dimensiones del proyector ..... 2-3
Instalación de la pila en el mando a distancia. ..... 2-4

DIRECTRICES DE INSTALACION ..... 3-1
Condiciones de instalación ..... 3-2
La luz ambiental ..... 3-2
¿Qué tipo de pantalla? ..... 3-3
¿Qué tamaño de imagen? ..... 3-3
¿Dónde instalar el proyector? ..... 3-4
¿Cómo instalar la lente de proyección? ..... 3-6

CONFIGURACION DE INSTALACION ..... .4-1

LOCACION Y UBICACION DE LOS MANDOS ..... 5-1
Terminología del panel frontal ..... 5-2
Terminología del panel de control ..... 5-4
a. El panel de mandos local ..... 5-4
b. El mando a distancia ..... 5-4

CONECCION A LA RED ELECTRICA ..... 6-1
Conección del cable de alimentación ..... 6-2
Fusibles ..... 6-2

Poner en marcha el proyector ..... 6-2
Tiempo de servicio de la lámpara ..... 6-4
Poner en reposo ..... 6-4
Apagar el proyector ..... 6-4

CONEXION DE FUENTES ..... 7-1
Conexión de entrada de señales al proyector ..... 7-2
Conexión del vídeo a la entrada BNC 1 ..... 7-3
Conexión del vídeo a la entrada Cinch 2 ..... 7-4
Conexión del S-Vídeo a la entrada 4-mini DIN 3 ..... 7-5
Conexión del RGB analógica a la entrada 4 o 5 ..... 7-6
Conexión del RGB3S analógica a la entrada 4 o 5 ..... 7-8
Conexión de un ordenador, p.ej. IBM PC (o compatible), Apple Macintosh a la entrada RS 232 del proyector ..... 7-9
Ajuste de velocidad de comuniciación (baudrate) para la comuniciación con un ordenador ..... 7-9
Conexión de un RCVDS 800 o un RCVDS 05 al BARCODATA 2100 ..... 7-10
Conexión de un VS05 al BARCODATA 2100 ..... 7-10
Conexión de un receptor IR 800 al BARCODATA 2100 ..... 7-10

CONTROL DEL PROYECTOR ..... 8-1
Uso del Mando a Distancia ..... 8-2
Dirección del proyector ..... 8-3
¿Cómo mostrar la dirección de un proyector? ..... 8-4
¿Cómo programar una dirección en el mando a distancia? ..... 8-4
Controles de imagen con acceso directo ..... 8-4
Controles de sonido con acceso directo ..... 8-5
La Tecla 'PAUSE' ..... 8-6
La Tecla 'MUTE' ..... 8-6

IINICIO DEL MODO DE AJUSTE ..... 9-1
Modo de ajuste ..... 9-2

MODO DE AJUSTE DE ACCESO ALEATORIO ..... 10-1
Inicio del Modo de Ajuste de "Acceso Aleatorio" ..... 10-2
Fichero de Servicio ..... 10-3

Cargar el Fichero ..... 10-4
Modificar el Fichero ..... 10-5
Cambiar el Nombre ..... 10-10
Copiar ..... 10-11
Borrar ..... 10-12
Opciones del Fichero ..... 10-13
Ajustes de imagen ..... 10-13
Sincronización Rápida/Lenta ..... 10-14
Imagen Fija ..... 10-14
Ajustes de Color ..... 10-15
Gama ..... 10-16
Ajustes de audio ..... 10-17
Volumen, Balanza, Bass y Voz (Treble) ..... 10-17
Mute ..... 10-18
Lock [OFF/AUDIO A/AUDIO B/AUDIO C] ..... 10-18
Fade ..... 10-19
Geometría ..... 10-20
Desplazamiento ..... 10-20
Amplitud ..... 10-21
Zoom ..... 10-22
Convergencia ..... 10-23
Escala [1:1] ..... 10-24

MODO DE INSTALACION ..... 11-1
Inicio del Modo de Instalación ..... 11-2
Configuración ..... 11-3
Paternas internas ..... 11-3

MODO DE SERVICIO ..... 12-1
Inicio del Modo de Servicio ..... 12-2
Identificación ..... 12-5
Cambio Código de Acceso ..... 12-6
¿Cómo activar o desactivar el Código de Acceso? ..... 12-6
¿Cómo cambiar el Código de Acceso? ..... 12-7

Cambio Dirección del Proyector ..... 12-8
Cambio Velocidad PC ..... 12-8
Inicializar el Tiempo de Servicio de la Lámpara ..... 12-9
Historia del Tiempo de Servicio de las Lámparas ..... 12-10
Convergencia de la Balanza de Entrada ..... 12-11
Cambio Idioma ..... 12-12
Terminación 75 Ω ..... 12-13
Luz de Cruce ..... 12-13
Modo de activación de la lámpara ..... 12-14
Diagnosis I2C ..... 12-14

OPCIONES ..... 13-1
Receptor IR-800 ..... 13-2
Mando a Distancia conectada vía Cable ..... 13-2
RCVDS 800 / RCVDS 05 ..... 13-3
VS05 ..... 13-3
Interfaz ..... 13-4
Cables de Adaptación y Comunicación ..... 13-4
Soporte para Montaje en Techo CM50 ..... 13-4

Apéndice A : Ficheros estándar para definir la Fuente. ..... A-1
Apéndice B : Sustitución de la Pila del Mando a Distancia ..... B-1
Apéndice C : Enfoque de la Lente ..... C-1
Apéndice D : Limpieza de la Lente ..... D-1
Apéndice E : Números de Fuente del 90 al 99 ..... E-1
Apéndice F : Las lentes ..... F-1

**ADVERTENCIAS**

**INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD**

**SEGURIDAD**

**INSTALACIóN**

**INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD GENERALES**

**SERVICIO**

**LIMPIEZA**

**REEMBALAJE**

**ILUMINACIóN**

## Aviso sobre la seguridad

Nuestros proyectores están construidos de acuerdo con las normativas internacionales de seguridad EN60950, UL 1950 y CSA C22.2 No.950, que son las aplicables a los equipos de tecnología de la información, entre los que se incluyen los equipos eléctricos para oficina.

Estas normativas de seguridad imponen exigencias importantes sobre el uso de componentes, materiales y aislamiento críticos para la seguridad, a fin de proteger al usuario o el operador contra descargas eléctricas.
También se aplican normativas que limitan los incrementos de temperatura interna y externa, los niveles de radiación, la estabilidad y resistencia mecánicas, la construcción del bastidor y la protección contra incendios.

Las pruebas de fallo a las que se ha sometido este equipo aseguran la total seguridad del usuario, incluso en caso de producirse cualquier tipo de fallo en su funcionamiento normal.

## Instrucciones de instalación

Antes de utilizar este aparato, sírvase leer cuidadosamente este manual y guárdelo como referencia para cuando lo necesite.

La instalación y los ajustes preliminares deberán ser realizados por personal cualificado de BARCO o de sus distribuidores de servicio autorizados.

**FICHA DEL PROPIETARIO**

El código del producto y el número de serie se encuentran en la parte posterior del proyector. Anote estos números en los espacios resevados para ello a continuación. Téngalos a mano cuando tenga que llamar a su distribuidor BARCO con respeto a este producto.

**CóDIGO DEL PRODUCTO:**

**NúMERO DE SERIE:**

**DISTRIBUIDOR:**

PRECAUCION
NO ABRIR: RIESGO DE ELECTROCUCION
ATENCION: PARA REDUCIR EL RIESGO DE ELECTROCUCION, NO RETIRE LA CUBIERTA (O LA PARTE POSTERIOR)
NO CONTIENE PIEZAS QUE PUEDAN SER REPARADAS POR EL USUARIO
PARA EL SERVICIO, DIRIGASE SOLO A PERSONAL CUALIFICADO

El símbolo del rayo dentro de un triángulo pretende indicar al usuario que en el interior del aparato existen componentes que pueden producir la electrocución de las personas.

El signo de admiración dentro de un triángulo pretende indicar al usuario que la documentación técnica de este equipo incluye información importante de servicio y/o operación.

PARA EVITAR RIESGOS DE INCENDIO O DE DESCARGA ELECTRICA, NO EXPONGA ESTE PROYECTOR A LA LLUVIA NI A LA HUMEDAD.

*Advertencia de la Comisión Federal de Comunicaciones (FCC Statement)*

Este aparato ha sido probado y encontrado que cumple con los límites para equipos de computación de clase B, de conformidad al Capítulo 15 de las Reglas FCC, que han sido diseñadas para proveer una protección razonable contra tales interferencias en una instalación residencial.

Este equipo genera, usa y puede irradiar energía de radiofrecuencia, y si no fuera instalado y usado de acuerdo al manual de instrucciones, puede causar interferencias a las radiocomunicaciones. La operación de este equipo en un área residencial puede ser causa de tales interferencias, en cuyo caso el usuario, a su cargo, deberá adoptar las medidas necesarias para corregir la interferencia.

## Instrucciones para el usuario:

Si este equipo interfiere en la recepción de radio o de televisión, el usuario puede tratar de corregir las interferencias con una o varias de las medidas siguientes:
-Reorientar la antena receptor de la radio o del televisor.
-Alejar el equipo del receptor.
-Enchufar el equipo en otra toma de corriente, de modo que el equipo y el receptor se encuentren en circuitos distintos.
-Atornillar al equipo los conectores de los cables.

Nota :
Se requiere el uso de cables apantallados para cumplir con todas las limitaciones del Capítulo 15 de las Reglas FCC y EN55022.

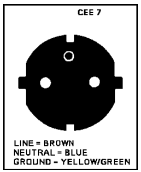
## Instrucciones de seguridad generales:

*Leer todas las instrucciones de seguridad y de operación antes de utilizar el equipo.
* Conservar este manual de instrucciones para consultas futuras.
* Respetar todos los mensajes de advertencia del proyector y de la documentación adjunta.
*Seguir exactamente todas las instrucciones para la operación y uso de este equipo.

## SEGURIDAD

-Este producto debe enchufarse a una toma de corriente alterna. Se puede conectar a un sistema de alimentación para informática.
- Este producto está provisto de una clavija de 3 polos, que incorpora una tercera patilla para la toma de tierra. Este enchufe sólo puede ser enchufado en una toma de corriente con toma de tierra, lo cual constituye una medida de seguridad. Si no puede introducir la clavija en la toma de corriente, haga que un electrista cambie la toma de corriente. No debe anularse la función de toma de tierra de la clavija.
Aviso para los clientes: ESTE APARATO DEBE SER CONECTADO A UNA TOMA DE CORRIENTE CON TOMA DE TIERRA a través del cable de 3 conductores dee corriente alterna adjunto. (Si el cable de alimentación adjunto no es el correcto, consulte a su distribuidor).

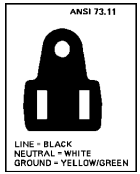
**A. Cable de suministro con enchufe CEE7**




El código de colores empleado en el cable de corriente es el siguiente:

| | |
|---|---|
| Verde y Amarillo: | Tierra |
| Azul: | Neutro |
| Marrón: | Positivo |

**B. Cable de suministro con enchufe ANSI 73.11**




El código de colores empleado en el cable de corriente es el siguiente:

| | |
|---|---|
| Verde/Amarillo: | Tierra |
| Blanco: | Neutro |
| Negro: | Positivo |

* No apoye nada sobre el cable de alimentación. No coloque el equipo donde alguien pueda pisar el cable.

*Para desenchufar el aparato, hágalo siempre tirando del enchufe. No tire jamás del propio cable.

* Si tuviera que utilizar un cable prolongador con este producto, asegúrese de que el consumo total de los equipos enchufados al prolongador no supera la capacidad del prolongador. Compruebe también que el consumo total de los aparatos enchufados a la toma de corriente no supera los 15 amperios.

* No introduzca nunca objetos de ningún tipo en el aparato a través de las ranuras de ventilación de la carcasa, ya que pueden tocar puntos peligrosos de alto voltaje o provocar un cortocircuito que puede producir incendio o descarga eléctrica.

* No derrame jamás líquidos de ningún tipo sobre el aparato. Si llegase a caer algo de líquido o algún objeto dentro del aparato, desenchúfelo y hágalo revisar por personal técnico debidamente cualificado antes de volver a utilizarlo.

* Tormentas. Para proteger el aparato durante una tormenta, o cuando no vaya a utilizarlo durante un largo período de tiempo, desenchúfelo. Esto evitará que ocurra cualquier daño debido a la caída de un rayo y a los picos de la red eléctrica.

* Antes de apagar al proyector, deje enfriarse la lámpara conmutando el proyector al modo de reposo y espere al menos 15 minutos. Después puede apagar el proyector con el interruptor de alimentación.
No tire jamás del propio cable.

*Instalación*

*No instale el proyector sobre carros, taburetes o mesas poco esables. El proyector podría caer y estropearse.

*No instale el proyector cerca del agua.

*Utilice sólo el cable de corriente suministrado con el proyector. Aunque parezcan iguales, otros cables de alimentación no han sido comprobados en fábrica y por lo tanto no pueden ser utilizados con el proyector. Si necesita otro cable de corriente, pídalo a su distribuidor.

*El aparato incorpora ranuras de ventilación en la parte trasera e inferior de la carcasa. Para asegurar un correcto funcionamiento del proyector y protegerlo del recalentamiento, estos orificios no deben ser obstruidos ni tapados. No deben obstruirse jamás dichas aberturas colocando el proyector sobre camas, sofás, alfombras o cualquier otra superficie similar. Tampoco hay que colocar el aparato junto a o sobre un radiador o alguna fuente de calor. Tampoco se puede colocar este proyector dentro de una estructura cerrada sin antes comprobar que existe una buena ventilación.

* No obstruya los ventiladores del proyector ni la circulación del aire por debajo y alrededor del proyector. Papeles sueltos u otros objetos no pueden encontrarse a menos de 11 cm del proyector.

## *Servicio*

No trate de reparar usted mismo este proyector: si abre o retire las tapas se expone a peligros de alto voltaje y riesgo de descarga eléctrica. Confíe cualquier reparación del proyector a personal de servicio cualificado.

Lleve el proyector al servicio de asistencia cuando:

- El cable de alimentación o el enchufe se encuentre dañado o gastado.

- Se derrame algún líquido en el interior del proyector.

- El proyector se haya visto expuesto a lluvia o agua.

- El aparato no funcione normalmente aunque se sigan todas las instrucciones de operación. Ajuste sólo los mandos que se indican en el manual de instrucciones. El ajuste incorrecto de otros mandos puede producir graves averías y significará una mayor cantidad de trabajo para el personal especializado que vuelva a dejar el aparato en condiciones normales de operación.

- El proyector haya caído o presente daños en la carcasa.

-Se produzca un cambio en el funcionamiento del proyector, que indique la necesidad de reparar.

**Piezas de recambio.** Cuando haya que cambiar alguna pieza, asegúrese de que el personal de servicio haya utilizado piezas de recambio originales BARCO, o piezas de recambio autorizadas con las mismas características que las piezas originales BARCO. La sustitución por piezas no autorizadas puede resultar en una degradación de las funciones y fiabilidad, incendio, descarga eléctrica u otros daños. La sustitución por piezas no autorizadas puede dejar sin efecto la garantía.

**Pruebe de seguridad.** Después de cualquier intervención de servicio o reparación efectuada en este proyector, solicite al servicio técnico que realice una comprobación de seguridad para determinar que el proyector se encuentra en buenas condiciones de operación.

El BARCODATA 2100 utiliza una lámpara de halogenuros metálicos de 575W. La sustitución de esta lámparade proyección por cualquier otra puede causar un sobrecalentamiento o una calidad de imagen inaceptable. Utilice sólo las lámparas de proyección especificadas por BARCO, por un distribuidor BARCO autorizado o por un centro de servicio.

## *Limpieza*

Antes de limpiar el proyector, desenchúfelo de la toma de corriente. No utilice líquidos de limpieza ni limpiadores en aerosol. Para limpiarlo, utilice un paño húmedo.

Para que la carcasa mantenga la apariencia de nueva, límpieza periódicamente con un paño suave. La suciedad rebelde puede ser eliminada con un paño embebido en una solución de detergente suave. No utilice nunca disolventes fuertes, tales como diluyente o gasolina, ni productos de limpieza abrasivos, ya que pueden dañar el bastidor.

Para asegurar la más alta resolución y rendimiento ópticos, las lentes de proyección han sido tratadas con una capa anti-reflejos. Para quitar el polvo que pudiera haber en la lente, utilice un paño suave y seco. No utilice paños húmedos, soluciones detergentes, ni diluyente o gasolina, ni productos de limpieza abrasivos, ya que pueden dañar el bastidor.

Para asegurar la más alta resolución y rendimiento ópticos, las lentes de proyección han sido tratadas con una capa anti-reflejos. Para quitar el polvo que pudiera haber en la lente, utilice un paño suave y seco. No utilce paños húmedos, soluciones detergentes, ni diluyentes. Siga el procedimiento de limpieza descrito en el apéndice E.

## *Reembalaje*

Conserve el material de embalaje original, ya que le puede servir cuando, por alguna razón, deba transportat su proyector. Para asegurar la máxima protección, vuelva a embalar el proyector tal como había sido embalado originalmente en la fábrica.

## *Iluminación*

Para obtener la mayor calidad en la imagen proyectada, es esencial reducir al mínimo la luz ambiental que incide sobre la pantalla.

Al instalar el proyector y la pantalla, se debe tener mucho cuidado de evitar que la luz ambiental se encuentre frente a la pantalla. Evite la iluminación desfavorable sobre la pantalla de lz directa del sol o de dispositivos de iluminación fluorescentes.

Para una buena iluminación, se recomienda utilizar iluminación ambiental controlada, como por ejemplo, focos de iluminación incandescente o reguladores de voltaje. Cuando sea posible, tome la precaución de que el suelo y las paredes de la habitación en donde va a instalar el proyector tengan superficies oscuras y no reflectantes. Las superficies brillantes tienden a reflejar y hacer más difusa la luz ambiental, y disminuyen el contraste de la imagen proyectada en la pantalla.

**DESEMBALAJE**

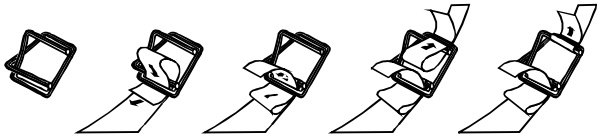
**DIMENSIONES**

**INSTALACION DE LA PILA EN EL MANDO A DISTANCIA**

## Desembalaje

Para abrir la caja, tire del extremo de la cinta como se indica en la primera ilustración.

Saque el proyector de la caja y colóquelo sobre la mesa.
Para el transporte, el proyector está fijado con tres tornillos a una tabla de madera. Utilice una llave de 8 mm para quitar estos tornillos.
Para utilizar el proyector en la configuración de sobremesa, coloque siempre los tres pies de soporte roscándolos en los orificios previstos. (Véase el diagrama en la página siguiente).
Guarde la caja de transporte y todo el material de embalaje original: pueden serle útiles si teiene que transportar el proyector. Para asegurar la máxima protección, vuelva a embalar el proyector de la misma manera en que había sido embalado originalmente en fábrica.

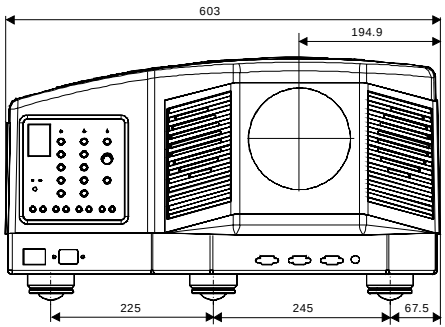


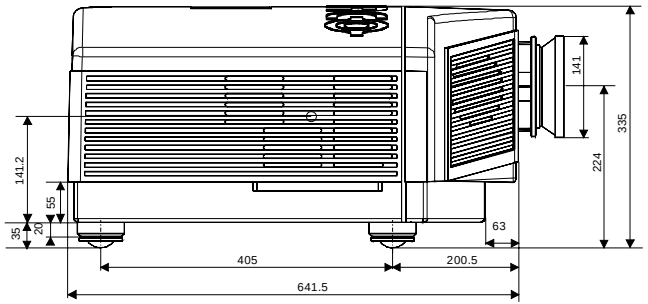

Contenido de la caja:

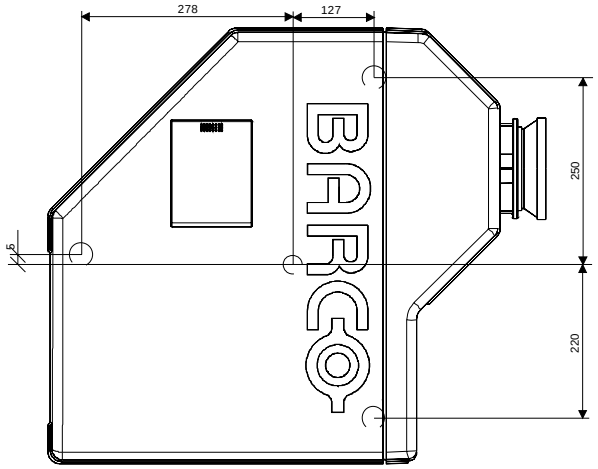
- 1proyector BARCODATA 2100
- 1 mando a distancia + 1pila 9V
- 1cable de alimentación con enchufe CEE7 o ANSI 73.11
- 1 manual de usuario
- 1 manual de instalación
- 3 patas de soporte de plástica
- 2 alargaderas para las patas de soporte para una proyección 100% off-axis

## Dimensiones del proyector

(Medida : mm)



## Instalación de la pila en el mando a distancia

La pila (sin instalar, a fin de preservar su vida útil) se entegra en una bolsa de plástico junto al cable de corriente. Antes de utilizar el mando a distancia, es necesario instalar la pila.
Quite la tapa del compartimiento para pilas, situado en la parte trasera del mando a distancia. Para ello, empuje hacia abajo la pestaña indicado, y al mismo tiempo levante el lado superior de la tapa. (figura 1).

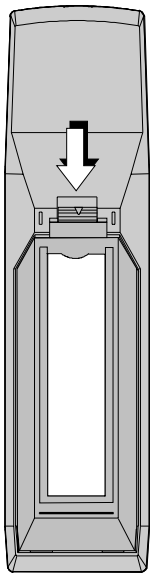


figura 1

Introduzca la nueva pila 9V (tipo E o equivalente) en el compartimiento inferior y conéctala a la placa de contacto.
Introduzca la pila en el compartimiento inferior y vuelva a colocar la tapa.
Nota: programar el mando a distancia con la dirección del proyector antes de utilizarlo (Véase el capítulo Control del Proyector).

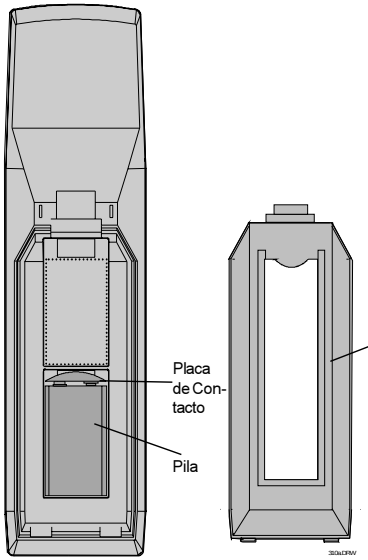



figura 2

Introducir aquí la tarjeta de referencia para el mando a distancia, que encontrará en la última página de este manual.

## DIRECTRICES DE INSTALACION

**Condiciones ambientales**

**La luz ambiental**

**¿Qué tipo de pantalla?**

**¿Qué dimensión de imagen?**

**¿Dónde instalar el proyector?**

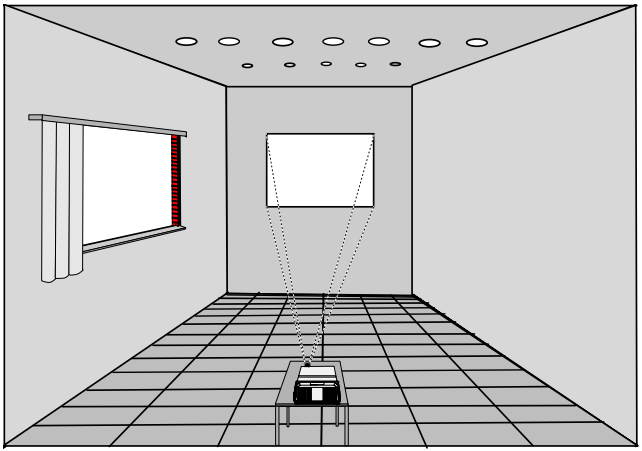
**¿Cómo instalar el proyector?**

## Directrices de instalación

El formato de pantalla, la luz ambiental, la colocación del proyector y el tipo de pantalla son factores importantes que deben considerarse para asegurar el funcionamiento óptimo del sistema de proyección.

### ** Condiciones ambientales*

No coloque el proyector cerca de fuentes de calor, tales como radiadores o conductos de ventilación, ni en habitaciones polvorientes, soleadas o húmedas. Tenga en cuenta que el calor de la habitación asciende hacia el techo. Compruebe que la temperatura junta al proyector no es excesiva.

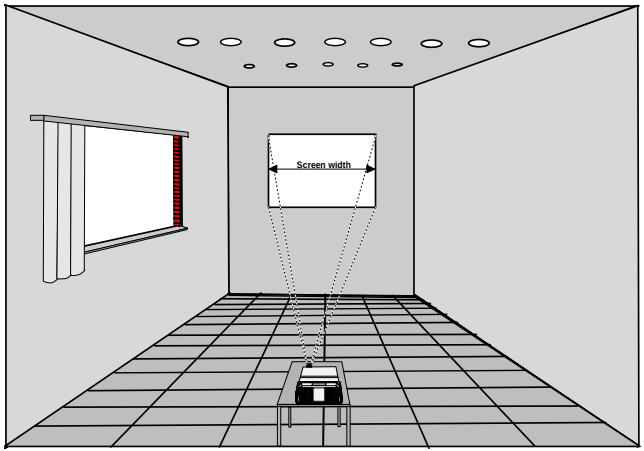


### ** La luz ambiental*

La luz ambiental está compuesta por la luz solar, directa o indirecta, y los dispositivos de iluminación existentes en la sala. La cantidad de luz ambiental determina el brillo de la imagen proyectada. Evite que la luz ambiental incida directamente en la pantalla.
Durante la proyección es preciso cubrir con cortinas opacas las ventanas situadas frente a la pantalla. Es conveniente instalar el sistema de proyección en salas cuyas paredes y suelo sean de materiales no reflectantes. Se recomienda también el uso de una iluminación iempotrada en el techo y un sistema para reducir esta iluminación a un nivel aceptable. Demasiada luz ambiental hace más difusa la imagen proyectada y por lo tanto disminuye el contraste entre las zonas oscuras y las zonas claras de la imagen. Este fenómeno es más importante cuando se utiliza pantallas más grandes. Como regla general: oscurezca la sala de manera que haya suficiente luz para leer o escribir cómodamente. Se recomienda el uso de focos direccionales para iluminar determinadas zonas de manera que la interferencia con la imagen sea mínima.

## * ¿Qué tipo de pantalla?

Existen dos tipos principales de pantallas: las de proyección frontal y las de retrospección.
Las pantallas se clasifican según la cantidad de luz que reflejan (o transmiten, en el caso de los sistemas de retroproyección) con respecto a la cantidad de luz que se proyecta sobre ellas. El término utilizado es la GANACIA de la pantalla. Tanto las pantallas de proyección frontal como las de proyección posterior se clasifican en términos de potencia. La ganacia de las pantallas va desde la ganancia unitaria (x1) de las pantallas blancas mates hasta la ganancia 10 (x10) o más de las pantallas de aluminio pulidas. La elección de una ganancia más alta o más baja depende de dos factores: la preferencia personal y el ángulo visual.




Al considerar el tipo de pantalla, determine dónde van a sentarse los espectadores y busque a pantalla con la mayor ganancia posible. Una pantalla de ganacia elevada hace más brillante la imagen, pero reduce el ángulo visual.

*Para más información acerca de las pantallas, consulte a su proveedor de pantallas.*

## * ¿Qué tamaño de imagen?

El BARCODATA 2100 está diseñado para proyectar imágenes de vídeo de 1,00m (3.2 pies) a 6,00m (20 pies) con una proporción de 4 a 3.

## ** ¿Dónde instalar el proyector?*

**Definiciones de las abreviaturas de las ilustraciones**

B = Distancia entre el techo y la parte superior de la pantalla, o bien entre el suelo y la parte inferior de la pantalla.

A = Valor de corrección, distancia entre la cara inferior del proyector y el punto central de las lentes. Este valor se debe restar de B para obtener la posición de instalación (el valor de A = 200 pulgada o 7.874" y se mantiene constante para todas las anchuras de pantalla y tipos de lentes).

CD = Distancia total entre el proyector y el techo o bien entre el proyector y el suelo.

SW = Anchura de la pantalla.

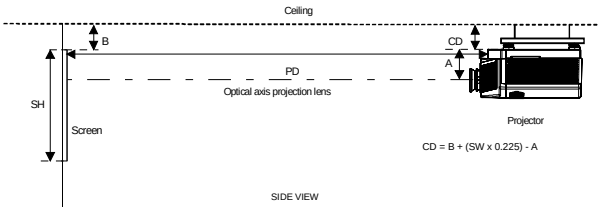
SH = Altura de la pantalla (altura de la imagen).

PD =Distancia del proyector (distancia existente entre la pantalla y el proyector).

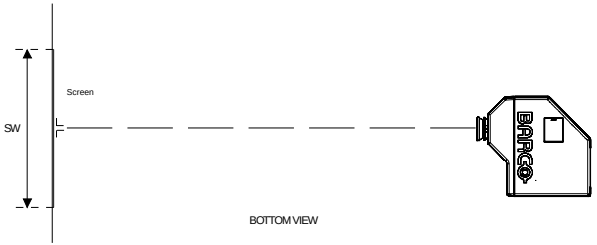
**Compatibilidad de las entradas con los formatos de vídeo e informática:**

VIDEO y S-VIDEO
RGB ANALOGICO con SINCRONISMO NORMAL (sobre el verde o separado)
RGB ANALOGICO con SINCRONISMO TRI-NIVEL (sobre el verde o separado)
Todas las fuentes del computador con una frecuencia de puntos < 1024 x 768.

**Montaje del BARCODATA 2100 en el techo**
(proyección del 70% off-axis)

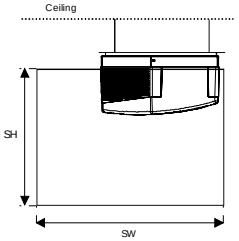



SIDE VIEW

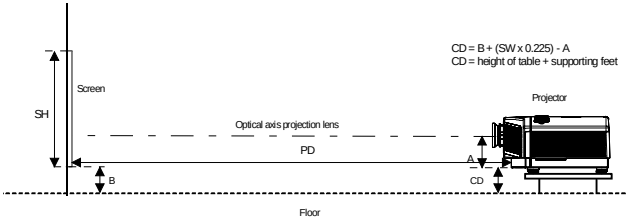



BOTTOM VIEW

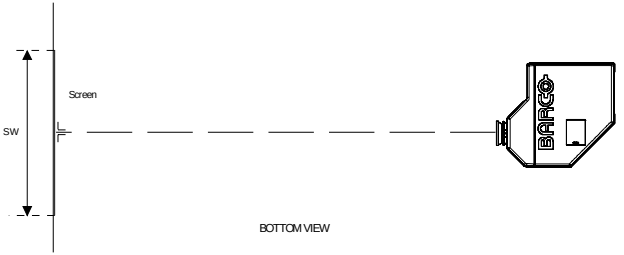
BACK VIEW




**Montaje de sobremesa del BARCODATA 2100**
(proyección del 70 % off-axis)

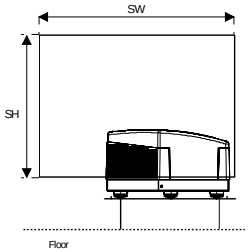



SIDE VIEW

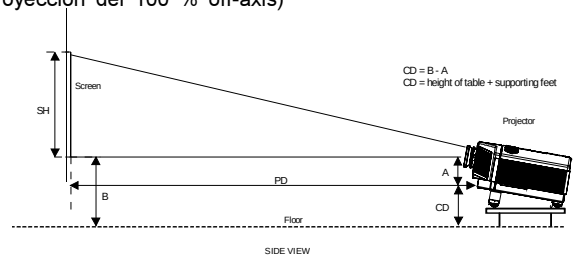


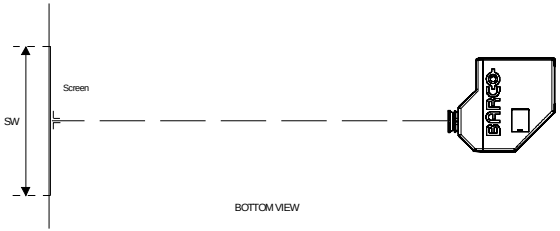

BOTTOM VIEW

BACK VIEW

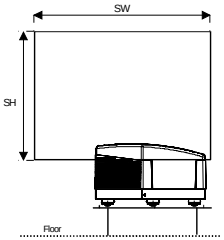


**Montaje de sobremesa del BARCODATA 2100**
(proyección del 100 % off-axis)




BACK VIEW




Para instalar el proyector del 100 % off-axis, consulte un técnico cualificado.

## ** ¿Cómo instalar la lente de proyección?*

El BARCODATA 2100 se suministra sin lentes.
Se dispone de las siguientes lentes opcionales:
SD(1.2:1)
SD(1.2:1)
SD(1.7:1)

## ** ¿Cómo instalar la lente en el BARCODATA 2100?*

Quitar la goma espuma del orificio de la montura de la lente.

- Sacar la nueva lente de su embalaje.
- Introducir la lente en la montura, girándola en sentido horario.
- Enfocar la lente (Véase el apéndice C) y asegurar la posición correcta, girándo en sentido horario el anillo de fijación.

## ** ¿Cómo instalar el proyector?*

¿Instalación en techo o sobre mesa?
Sea cual sea la opción elegida, para instalar el BARCODATA 2100, se recomienda el uso de los kits de instalación BARCO especialmente diseñados para esta función.

Soporte de techo BARCO CM50.
CM50 con sistema 'pulley', Código de pedido: R9827990.
CM50 sin sistema 'pulley', Código de pedido: R9827991.

***Nota: El CM50 en combinación con el adaptor sólo puede utilizarse para la proyección del 70 % OFF-AXIS.***

Para colgar el BARCODATA 2100 del techo, utilice siempre el soporte de techo BARCO.

Las instrucciones para la instalación de este soporte se incluyen en el paquete.

Nota: Se necesita un adaptor de techo para fijar el proyector al soporte de techo. Código de pedido BARCO: R9829450.

Cuando se utiliza el adaptor y el CM50 para fijar el BD2100 en el techo, sólo se puede realizar una proyección del 70 % off-axis.

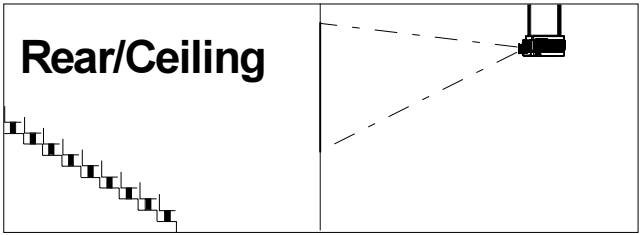
*Mesa de Proyección BARCO.*

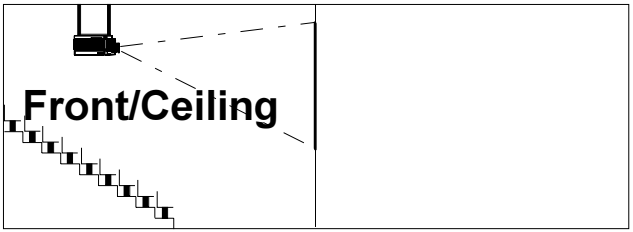
La mesa de proyección BARCO es de una altura ajustable y ofrece una superficie estable para el proyector.
Código de pedido: R9827740.

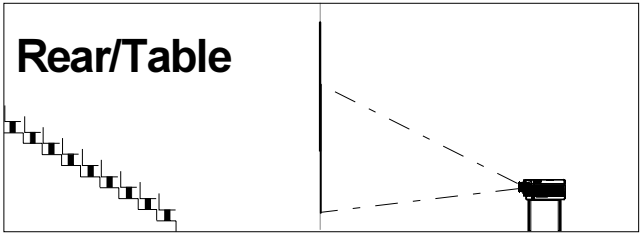
# CONFIGURACION DE INSTALACION

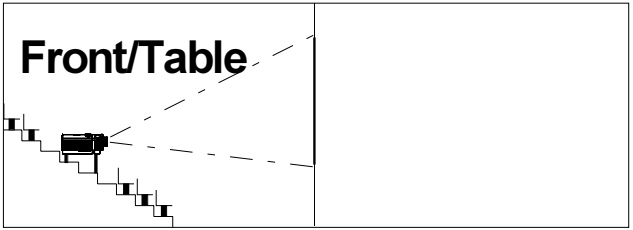
Configuración del proyector

Se puede instalar el BARCODATA 2100 en cuatro configuraciones de proyección distintas: retro/techo, retro/mesa, frontal/techo, frontal/mesa.

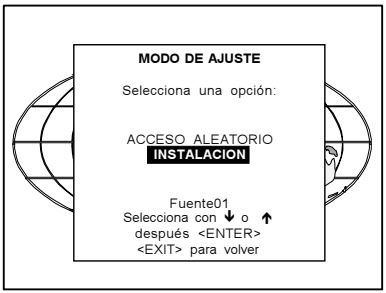


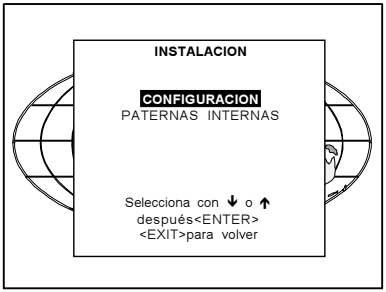



La configuración del proyector se puede cambiar fácilmente, pulsando la tecla **ADJUST** o **ENTER.**
Con las teclas de flecha arriba y abajo, desplace el cursor hasta que se destaque 'Installation' (instalación) y pulse **ENTER.**



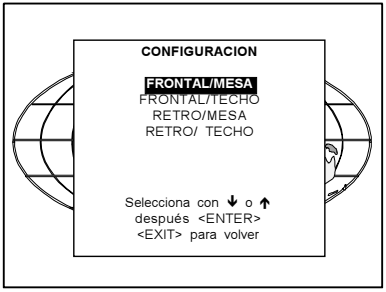

Pulse **ENTER** para mostrar en pantalla el menú 'Installation'.
Pulse **EXIT** para volver al modo operacional.

Con las teclas de flecha arriba o abajo, desplace el cursor hasta que se destaque 'Configuration' (configuración) y pulse **ENTER**.




Pulse **ENTER** para mostrar en pantalla el menú 'Configuración'.
Pulse EXIT para volver al menú de selección.
Pulse **ADJUST** para volver al modo operacional.

Utilice la tecla de flecha arriba o abajo para elegir la configuración más adecuada al entorno de proyección. Pulse **ENTER** para confirmar la selección. El signo salta a la configuración seleccionada y la imagen cambia.




Pulse **ENTER** para confirmar la selección.
Pulse **EXIT** para volver al menú de instalación.
Pulse **ADJUST** para volver al modo operacional.

## UBICACION Y FUNCION DE LOS MANDOS

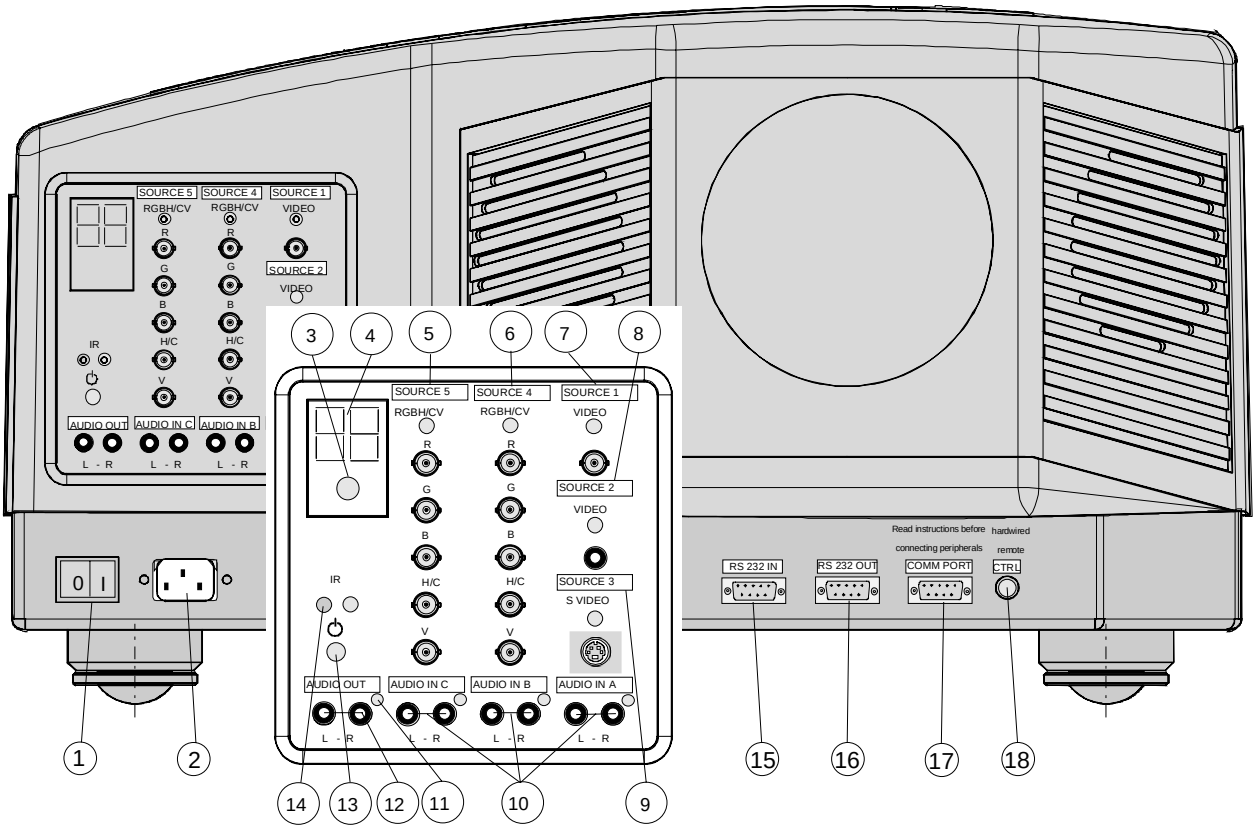
**Terminología del panel frontal**

**Terminología del panel local**

**a. El Panel de Mandos Local**

**b. El Mando a Distancia**

## Terminología del panel frontal



1 **Interruptor de corriente** : '1' =encendido, '0' = apagado

2 **Entrada de corriente** : cambiable entre 120 VAC y 230 VAC

3 **IR receiver** (Receptor de IR): receptor de las señales de control transmitidas por el mando a distancia

4 **Diagnostics code** (Código de diagnóstico):
a) número de fuente
b) código de errores: aparece un código de 2 cifras si falla algo en el proyector

5 **Fuente 5 : entrada RGB H/C V :** entrada RGB analógica con sincronismo normal en 5 conectadores BNC. El sincronismo puede ser en verde, compuesto o separado (H&V) o en 3 niveles.

6 **Fuente 4 : entrada RGB H/C V :** entrada RGB analógico con sincronismo normal en 5 H & V)

7 **Fuente 1 : entrada de vídeo** (vídeo compuesto) en conectadores BNC. Permite grabadora de vídeo, cámara de vídeo, receptor/monitor de color, etc. que tiene salida para conectar el proyector.

8 **Fuente 2 : entrada de vídeo** en conectador Cinch (RCA). Permite grabadora de vídeo, cámara de vídeo, receptor/monitor de color, etc. que tiene salida para conectar el proyector.

9 **Fuente 3 : Video-S** en conectador 4-pin mini-DIN. Separa entradas de señal Y/C (luma-chroma) para mayor calidad de playback de señales Super VHS.

10 **AUDIO IN** (entrada audio): 3 entradas audio en 2 conectadores Cinch (RCA) para audio (L-R).

11 **MUTE LED** : encendido cuando se pulsa el botón 'mute'

12 **AUDIO OUT** (salida audio): 2 x Cinch salida (RCA) stereo audio.

13 **Modo de indicación del proyector**: indica el estado del proyector
apagado: 'power switch' no está pulsado
luz roja: 'power switch' está pulsado, proyector en modo'reposo'
luz verde: proyector en modo operacional

14 **IR-Acknowledged :** (piloto IR) -LED verde- Se reconocen las señales infrarrojas.
**IR-Received :** (recepción IR) -LED rojo- Se reciben las señales infrarrojas sin saber para qué proyector.

15 **RS232 IN** (entrada RS232): para la comunicación con un ordenador externo, por ejemplo IBM PC o compatible, Macintosh ...

16 **RS232 OUT** (salida RS232): para conectar a la toma RS232IN del sigiuente proyector (bucle de comunicación para un ordenador PC o MAC hacia el sigiuente proyector).

17 **Communication Port** (Puerto de comunicación): Permite la comunicación con las equipos periféricos 800.

18 **CTRL** (remoto): conexión mando a distancia con cable.

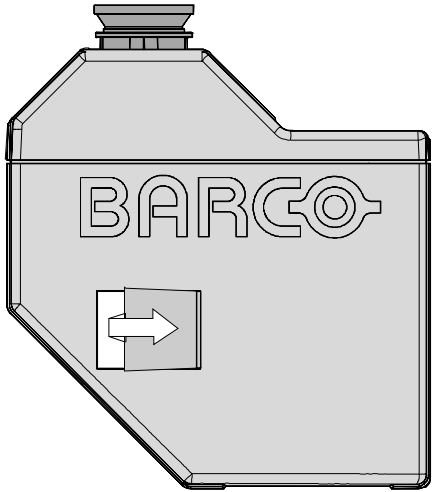
## Terminología del panel de control

## *a. El panel de mandos local*

Acceso
El panel de mandos local se encuentra bajo una tapa rotulada con el

nombre del proyector.

Para abrir la tapa, pulse una vez sobre laparte de la tapa que se indica en la figura y levátela hacia la parte delantera del proyector.



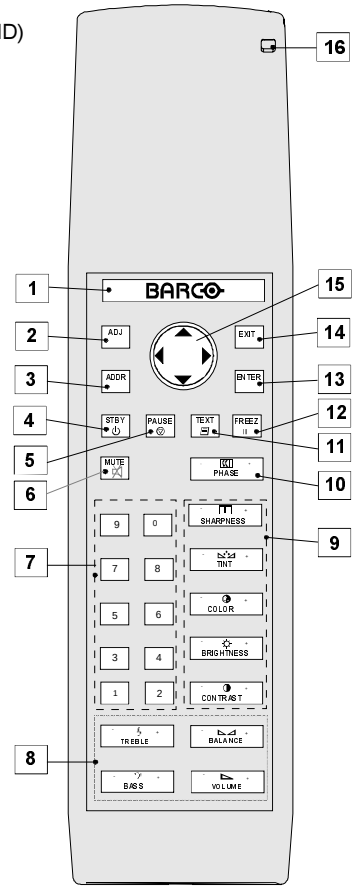

## *b. El mando a distancia*

Este mando a distancia incluye un transmitor infrarrojo (IR) con una pila que permite al usuario de controlar el proyector a distancia.
Este mando a distancia sirve para seleccionar la fuente, controlar, adaptar y configurar. También se puede ajustar el control de la imagen (claridad, nitidez, ...) y la posición.

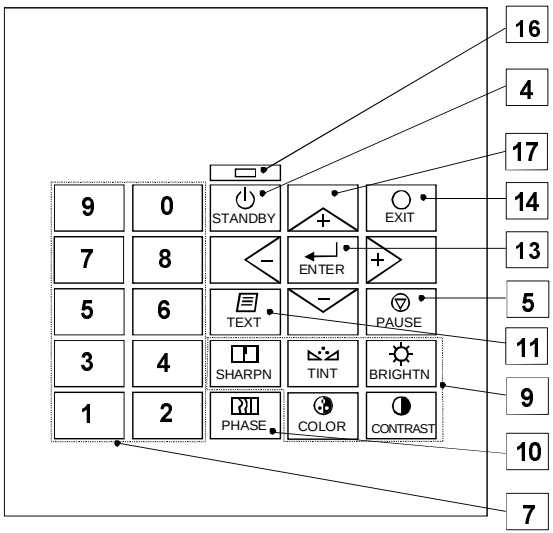
Otras funciones del mando a distancia:

- zapiar entre el modo reposo y operacional.
- zapiar a 'pausa' (pantalla vacío, poder para reiniciar inmediatamente).
- acceso directo a todas las fuentes conectadas.
- velocidad de ajuste variable: cuando se pulse contínuamente en las teclas de flecha arriba o abajo, el ajuste será efectuado más rápidamente.

Mando a distancia (MD)




Panel del mando a distancia



**Terminología**

1 **Tecla de iluminación**:Al pulsarla, se iluminarán todas las teclas, siendo así visibles en la oscuridad.

2 **ADJ.** (ADJUST) : para visualizar una pantalla de ayuda del menú proyectado en el modo de ajuste.

3 **Tecla de dirección** (tecla semioculta): para introducir la dirección del proyector (entre 0 y 9). Pulse la tecla con un lápiz seguida de una tecla numérica entre 0 y 9.

4 **STBY** (reposo):
-para iniciar la proyección después de haber encendido el proyector con el interruptor de alimentación.
-para apagar el proyector sin accionar el interruptor de corriente.

5 **PAUSE** (pausa): Para interrumpir momentáneamente la proyección. La imagen desaparece pero se puede recomenzar inmediatamente la proyección.

6 **MUTE**: Para interrumpir la producción del sonido.

7 **Teclas númericas**: Para la selección directa de entrada.

8 **Controlesdel sonido**: Utilice estas teclas para obtener el sonido deseado (Véase también el capítulo 'Control del proyector').

9 **Controles de imagen**: Utilice estas teclas para obtener el nivel analógica de imagen deseado (Véase también el capítulo 'Control del Proyector).

10 **PHASE** (fase): Para ajustar la inestabilidad de la imagen.

11 **TEXT** : Cuando se ajuste uno de los controles de imagen, por ejemplo durante una reunión, la escala de barras que aparece en pantalla puede ser retirada presionando primeramente la tecla TEXT. Para volver a poner en pantalla la escala de barras, pulse nuevamente la tecla TEXT. Sólo se puede activar esta tecla cuando el proyector se encuentra en el modo operacional.

12 **FREEZ** (congelar): Para fjiar la proyección en la imagen proyectada en ese momento.

13 **ENTER**:Para iniciar el modo de ajuste o para confirmarun ajuste o una selección en el modo de ajuste.

14 **EXIT**: Para salir del modo de ajuste o para retrodecer dentro del modo de ajuste.

15 **Disco de mando**: Para elegir opciones de menú en el modo de ajuste. También sirve para incrementar o disminuir un valor en el modo de ajuste.

Disco de mando hacia arriba = tecla de flecha hacia arriba en los menús
Disco de mando hacia abajo = tecla de flecha hacia abajo en los menús
Disco de mando a la derecha = tecla de flecha a la derecha en los menús
Disco de mando a la izquierda = tecla de flecha a la izquierda en los menús

16 **Indicador de operación del MD**: Se enciende cada vez que se pulsa alguna tecla del mando a distancia (sirve como confirmación visual del funcionamiento del mando).

## CONECCION A LA RED ELECTRICA

**Conección del cable de alimentación**

**Fusibles**

**Poner en marcha del proyector**

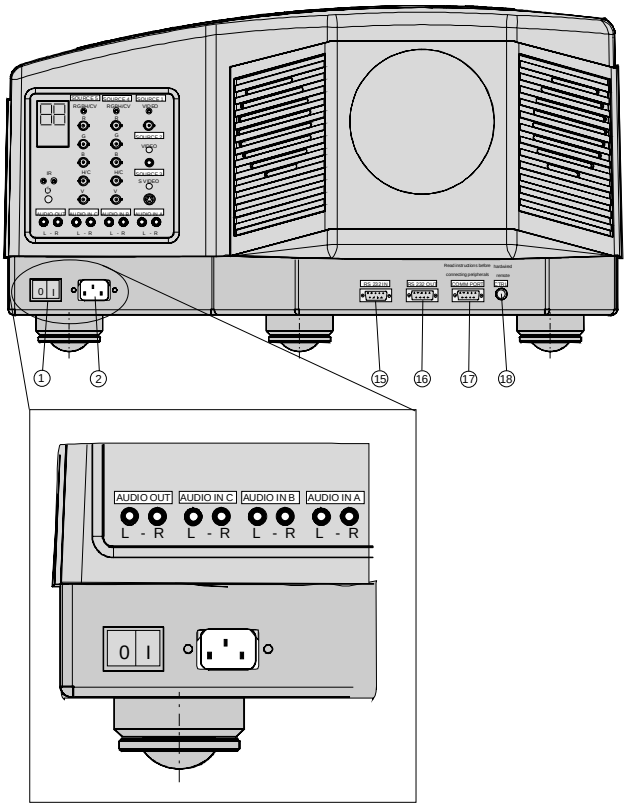
**Poner en reposo**

**Apagar el proyector**

## Conección del cable de alimentación

Utilice el cable de alimentación adjunto para enchufar el proyector a la toma de corriente. Introduzca el conector hembra del cable de alimentación en el conector macho de laparte delantera del proyector.

Una pegatina en el interior del proyector indica el voltaje.
La entrada de alimentación admite voltajes de red cambiable de 120 VAC a 230 VAC. Consulte un técnico de servicio cualificado para adaptar el voltaje de entrada al voltaje correcto.
Se puede conectar este proyector a un sistema de alimentación para informática.




## Fusibles

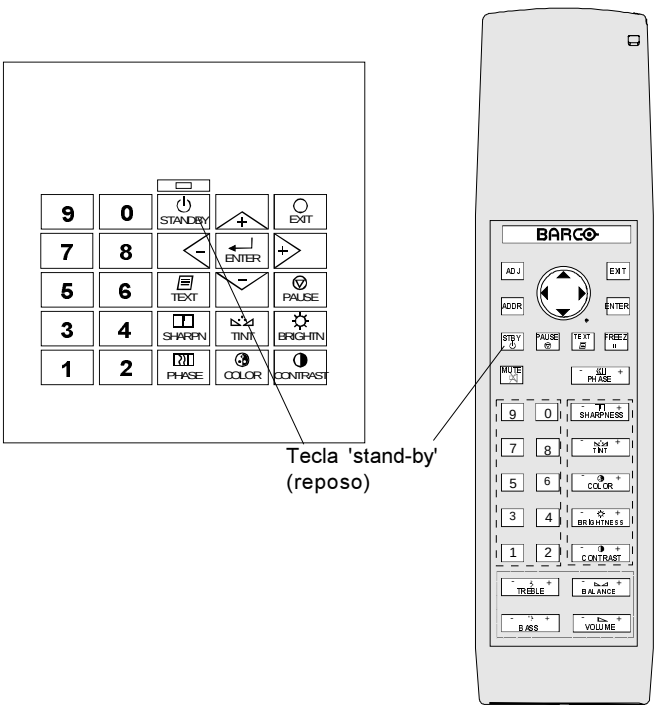
Advertencia:
Para una protección contra el riesgo de incendio:
- reemplace los fusibles del mismo tipo.
- los fusibles sólo pueden ser cambiados por personal de servicio cualificado.

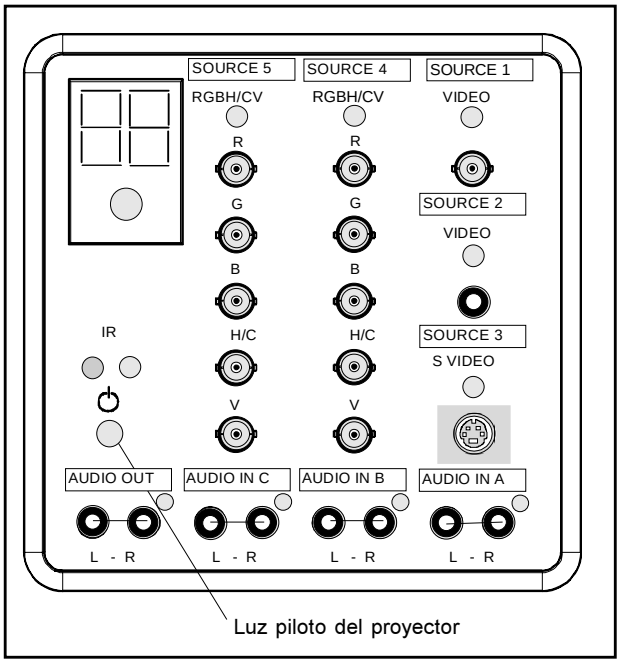
Tipo de fusible: T16 AH/125V  Código de pedido : B370076

## Poner en marcha del proyector:

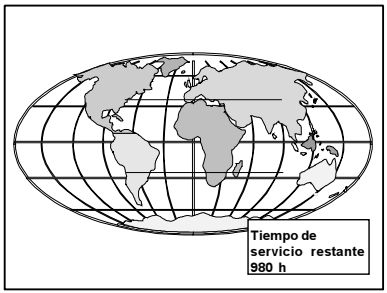
Encienda el proyector con el interruptor de alimentación:
- cuando es visible el número 0, el proyector está apagado
- cuando es visible el número 1, el proyector está encendido.

Al poner el proyector en marcha con el interruptor de alimentación, el proyector se sitúa en el modo de espera. La luz piloto del proyector es de color rojo.
Para comenzar la proyección, pulse la tecla stand-by (reposo) del panel de mandos local del mando a distancia. La luz piloto del proyector cambiará a verde.



## Tiempo de servicio de la lámpara




Cuando el tiempo de servicio de la lámpara ascienda a 970 horas o más, aparecerá en pantalla el siguiente mensaje por 1 minuto. Se repite este mensaje cada 30 minutos. Al alcanzar el tiempo de servicio máximo, se visualizará el siguiente mensaje indicando el tiempo de servicio exacto.

*Tiempo de servicio de la lámpara: 1000* horas. Utilizar la lámpara más de 1000* horas puede dañar el proyector. Por favor, reemplazar la lámpara.*

Si se pulsa OK (ENTER) para continuar, el mensaje se repetirá cada 30 minutos.

La vida útil máxima para asegurar una operación segura depende del tipo de la lámpara y del modo de trabajo. Los tiempos se recogen de la tabla. No utilice la lámpara más tiempo. Diríjase a un técnico de servicio cualificado BARCO para reemplazar la lámpara.

| Article Numbre | Dimming / Lamp Drive Mode | Lamp Lifetime |
|---|---|---|
| R9829510 | Dimming | 1000 |
| R9829600 | Economic<br>Normal | 3500<br>2000 |
| R9829740 | Dimming | 4000 |

**Advertencia: Utilizar una lámpara más de la vida útil indicada es muy peligroso, la lámpara puede explotar.**

**Nota : Apagar e inmediatamente encender el proyector incrementa el tiempo de servicio con 45 minutos.**

## Poner en reposo (stand-by)

Cuando el proyector está funcionando y desea usted pasar al modo de reposo (stand-by), pulse la tecla 'stand-by'.

***Advertencia***: Antes de apagar el proyector, pase al modo de reposo (stand-by) y deje enfriarse la lámpara hasta que los ventiladores se apaguen (al menos 15 minutos).

## Apagar el proyector

Para apagar el proyector:
- Pulse la tecla STANDBY (reposo) y deje enfriarse el proyector hasta que se apaguen los ventiladores (al menos 15 minutos).
- Apague el proyector con el interruptor de alimentación.

## CONECCIONES DE LOS MODULOS DE ENTRADA

**Conección del Vídeo**

**Conección del S-Vídeo**

**Conección del RGB analógico**

**Conección en componentes**

## Conección de equipos periféricos

**Conección de un ordenador**

**Conección de un RCVDS800 o RCVDS05**

**Conección de un VS05**

**Conección de un Receptor IR 800**

## Conecciones de entrada de señales al proyector

Las fuentes siguientes pueden conectarse con el proyector:
- Vídeo compuesto
- S-Vídeo
- RGBS o RGsB
- RGBHV
- RGB3S o RG3sB
- Vídeo en componentes

| Fuente de entrada | Tipo de entrada | Tecla numér. en MD | Entrada de audio (lock off) |
|---|---|---|---|
| fuente 1 | Vídeo Comp. | 1 | A |
| fuente 2 | Vídeo Comp. | 2 | B |
| fuente 3 | S-Vídeo | 3 | C |
| fuente 4 | RGB (*) | 4 | B |
| fuente 5 | RGB (*) | 5 | C |
| fuente 4 | RGB3S (**) | 6 | B |
| fuente 5 | RGB3S (**) | 7 | C |
| fuente 4 | RGB[CV] (***) | 8 | B |
| fuente 5 | RGB[CV] (***) | 9 | C |

(*) RGB con sincronismo separado (compuesto o sinc hor. o vert.) o con señales de sinc en verde.
(**) RGB con Tri-nivel sinc.
(***) RGB con vídeo compuesto como señal de sinc.

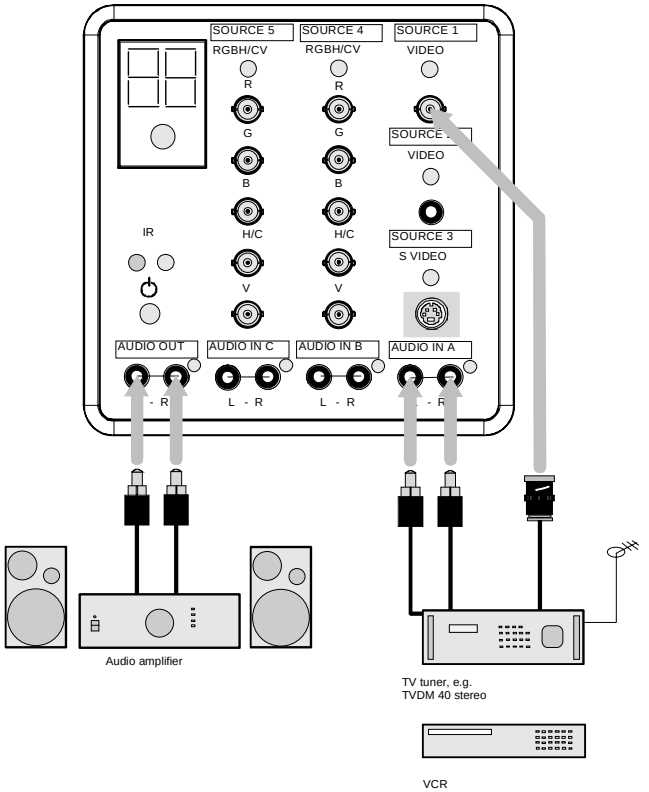
## Conección del Vídeo a la entrada BNC (fuente 1)

Señales de vídeo compuesto de un VCR, de un sintonizador de TV, etc. ...
1 x BNC 1.0Vpp ± 3 dB

Conecte las señales de entrada audio a la entrada AUDIO A cuando el audio lock es OFF (Véase también en el capítulo "Control").

**Selección de la entrada vídeo:**

Pulse la tecla numérica 1 del MD..



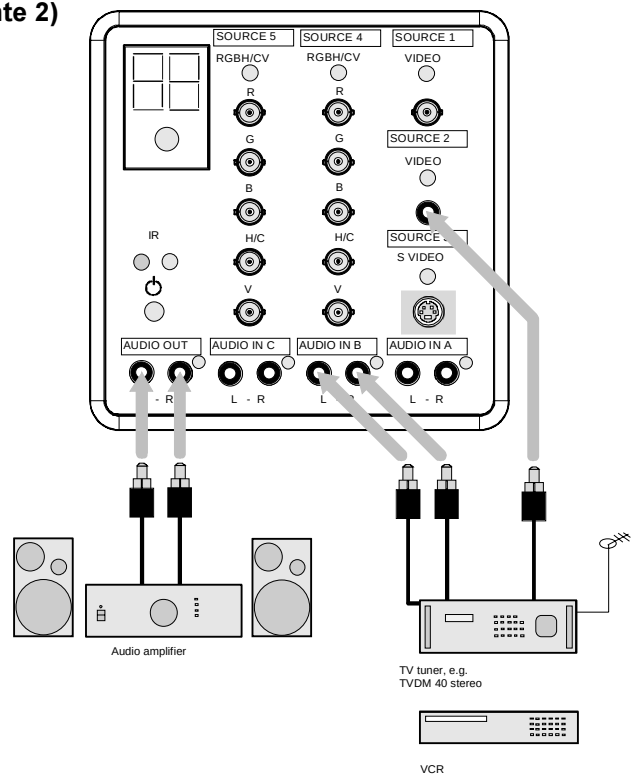
## Conección del vídeo a la entrada Cinch (RCA) (fuente 2)

Señales de vídeo compuesto de un VCR, de un sintonizador de TV, etc. ...
1 x Cinch (RCA) 1.0Vpp ± 3 dB

Conecte las señales de entrada audio a la entrada AUDIO A cuando el audio lock es OFF (Véase también el capítulo "Control").

**Selección de la entrada vídeo:**

Pulse la tecla numérica 2 del MD.



## Conección del S-Vídeo a la entrada 4-mini DIN (fuente 3)

Señales separadas en Y-luminancia/C-croma para una mayor calidad de reproducción de las señales Super-VHS.
1 x 4 pins plug

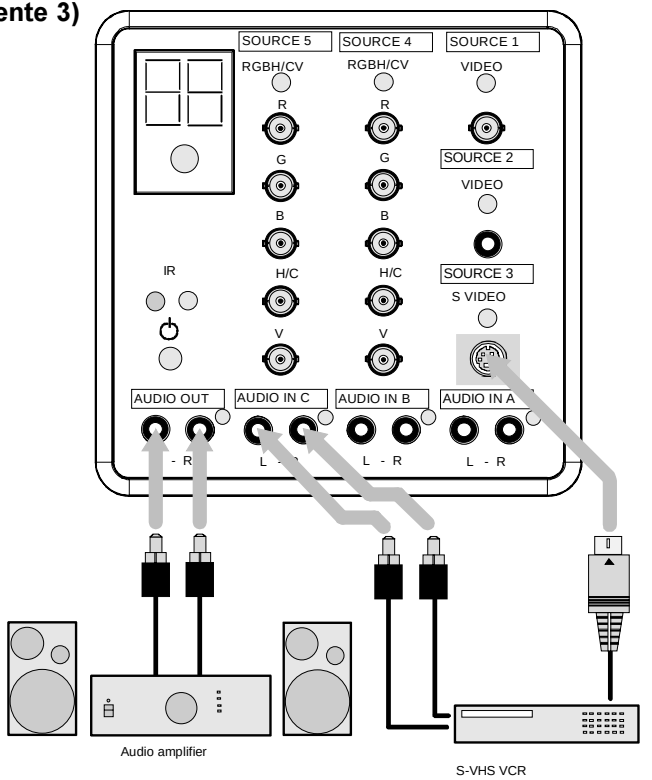
Configuración de las patillas:

| | |
|---|---|
| 1 | tierra luminancia |
| 2 | tierra croma |
| 3 | luminancia 1.0 Vpp ± 3 dB |
| 4 | croma 282 mVpp ± 3 dB |

Conecte las señales de entrada audio a la entrada AUDIO A cuando el audio lock es OFF (Véase también en el capítulo "Control").

**Selección de la entrada S-Vídeo:**

Pulse la tecla numérica 3 del MD.



## Conección del RGB analógico a la entrada 4 o 5

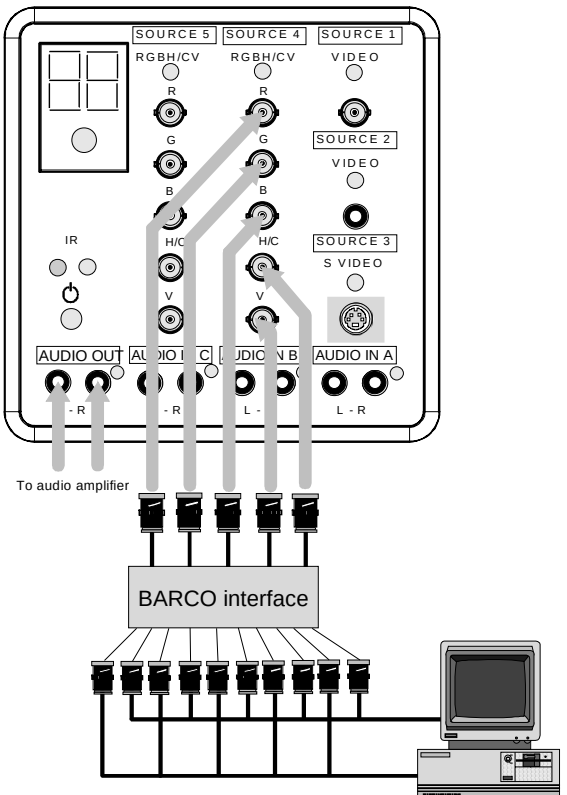
Terminales de entrada analógicos RGB con sincronismo horizontal y vertical separados (RGB-HV), con entrada de sincronismo compuesto (RGB-S) o con señales de sincronismo sobre el verde (RGsB).

Utilice siempre una interfaz cuando tenga que conectar un ordenador y un monitor local al proyector. Interfaces a utilizar:

Interfaz analógica universal
Código de pedido : R9826100.
Interfaz analógica RGB 120 MHz
Código de pedido : R9826570.
Interfaz VGA
Código de pedido 120V : R9828079.
Código de pedido 230V : R9828070
Interfaz MAC
Código de pedido 120V : R9828059
Código de pedido 230V : R9828050
Interfaz MAGIK
Código de pedido 120V : R9828129
Código de pedido 230V : R9828120

RGBS/RGsB analógico : 5 x BNC
Rojo: 0.7 Vpp ± 3 dB
Azul: 0.7 Vpp ± 3 dB
Verde: 0.7 Vpp ± 3 dB
1 Vpp ± 3 dB si sincro. sobre el verde
Sincro. vert.: 1 Vpp to 4 Vpp ± 3 dB
Sincro. hor./compuesto: 1 Vpp to 4 Vpp ± 3 dB

Todas las señales de entrada llevan aplicada una carga de 75 Ohmios, incluso en el modo 'no seleccionado' (Véase también en el capítulo "Modo de servicio").



Conecte las posibles señales de entrada audio de la fuente 4 a la entrada AUDIO B cuando el audio lock es OFF y de la fuente 5 a la entrada AUDIO C cuando el audio lock es OFF (Véase también en el capítulo "Control").

**Selección de la entrada RGB:**

Para la fuente 4, pulse la tecla numérica 4 del MD.
Para la fuente 5, pulse la tecla numérica 5 del MD.

Cuando la entrada de sincro. es una señal de vídeo compuesto, selecciona las entradas de esta manera:

Para la fuente 4, pulse la tecla numérica 4 en el MD.
Para la fuente 5, pulse la tecla numérica 5 en el MD.

## Conección del RGB3S analógico a la entrada 4 o 5

Conecte las señales RGB con sincronismom a tres niveles, por ejemplo, las del VCR profesional a la entrada RGB de la fuente 4 o 5.

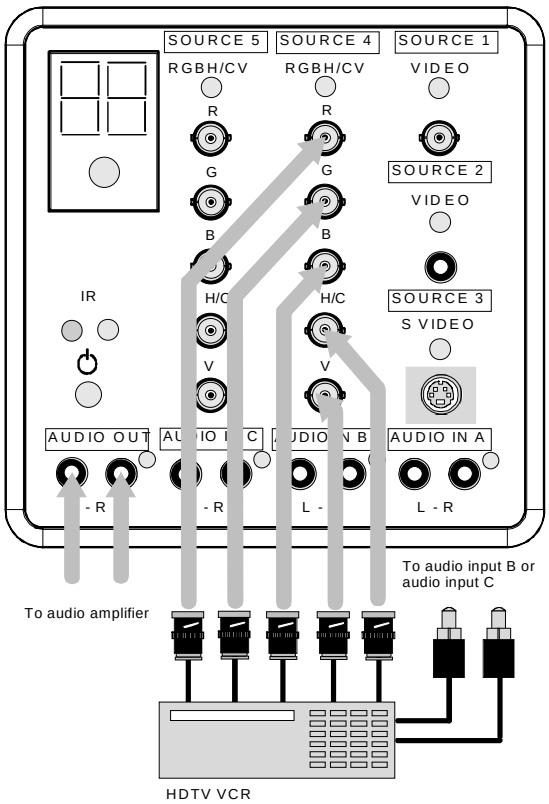
RGB3S/RG3sB analógico: 5 x BNC
Rojo: 0.7 Vpp ± 3 dB
Azul: 0.7 Vpp ± 3 dB
Verde: 0.7 Vpp ± 3 dB
1 Vpp ± 3 dBsi sincronismo a tres niveles sobre el verde
Sincro. a tres niveles vert.: 1 Vpp to 4 Vpp ± 3 dB
Sincro. a tres niveles hor./compuesto:
1 Vpp to 4 Vpp ± 3 dB

Todas las señles de entrada llevan aplicada una carga de 75 Ohmios, incluso en el modo 'no seleccionado'.

Conecte las posibles señales de entrada audio de la fuente 4 a la entrada AUDIO B cuando el audio lock es OFF y de la fuente 5 a la entrada AUDIO C cuando el audio lock es OFF (Véase también en el capítulo "Control").

**Selección de entrada:**

Para la fuente 4, pulse la tecla numérica 6 del MD.
Para la fuente 5, pulse la tecla numérica 7 del MD.



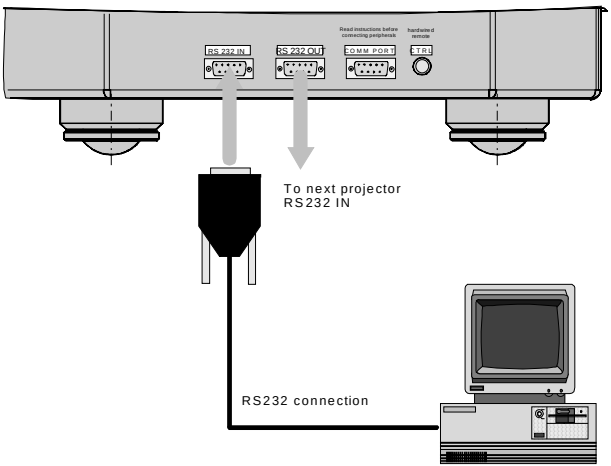
## Conección de un ordenador, p.ej. un IBM PC (o compatible), un Apple Macintosh a la entrada RS 232 del proyector

El proyector BARCODATA 2100 dispone de una entrada RS232 que permite la comunicación con un ordenador.

Aplicaciones: control remoto y comunicaciones de datos.

a) control remoto:
- ajuste fácil del proyector desde un IBM PC (o compatible) o MAC
- almacenamiento de múltiples configuraciones y ajustes del proyector
- amplia gama de posibilidades de control
- gama de direcciones entre 0 y 255

b) comunicaciones de datos:
- enviar datos al proyector o copiar los datos del proyector a un dispositivo de almacenamiento (disco duro o disquete).




## Ajuste de velocidad de comuniciación (baudrate) para la comunicación con un ordenador

Véase 'Cambio Velocidad PC' en el capítulo 'Modo de servicio'.

## Conección de un RCVDS 800 o RCVDS 05 al BARCODATA 2100.

- Hasta 10 entradas con un RCVDS800 o 20 entradas con el RCVDS05 y 90 entradas interconectando varios RCVDSs mediante el módulo de expansión.
- Comunicación serie con el proyector.
- Teclas de mando a distancia para controlar el BARCODATA 2100 (selección de fuente y ajustes analógicos).
- El número de la fuente seleccionada aparecerá en un visor de 2 dígitos y el módulo de entrada seleccionado se indica con un LED en la parte posterior.

Para más información acerca del uso del:
- RCVDS 800, consulte el manual de usuario, código de pedido: R5975004.
- RCVDS 05, consulte el manual de usuario, código de pedido: R5975765.

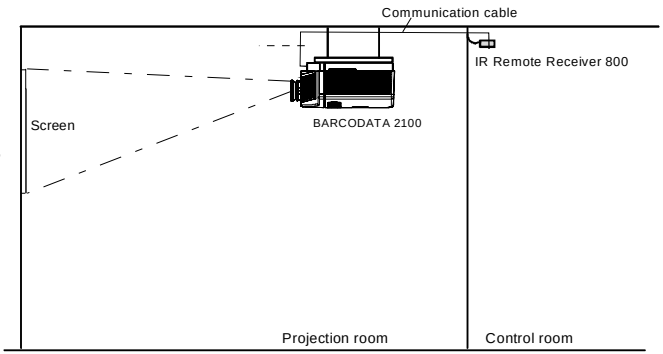
## Conección de un VS05 al BARCODATA 2100

El VS05 permite conectar hasta 5 entradas de Vídeo Compuesto, 3 entradas de Super Vídeo y una entrada RGB analógica o de vídeo en componentes al BARCODATA 2100. Además, la señal propia de la fuente puede ser conmutada a un amplificador audio. Código de pedido: R9827890.

Para más información acerca del VS05, consulte el manual del usuario del VS05. Código de pedido: R5975245.

## Conección de un receptor IR-800 al BARCODATA 2100.

Este receptor de infrarrojos permite controlar el BARCODATA 2100 desde otra habitación.
Hay un cable de comunicación entre el receptor de infrarrojos y el proyector o el RCVDS. De este modo se puede enviar la información del MD al receptor IR-800.
El receptor IR 800 muestra la fuente seleccionada en un visor de 7 segmentos.
Código de pedido: R9827515.



# CONTROL

**Uso del mando a distancia**

**Dirección del proyector**

**¿Cómo mostrar la dirección de un proyector?**

**¿Cómo programar una dirección en el mando a distancia?**

**Controles de imagen con acceso directo**

**Controles de sonido con acceso directo**

**La tecla 'PAUSE'**

**La tecla ''MUTE''**

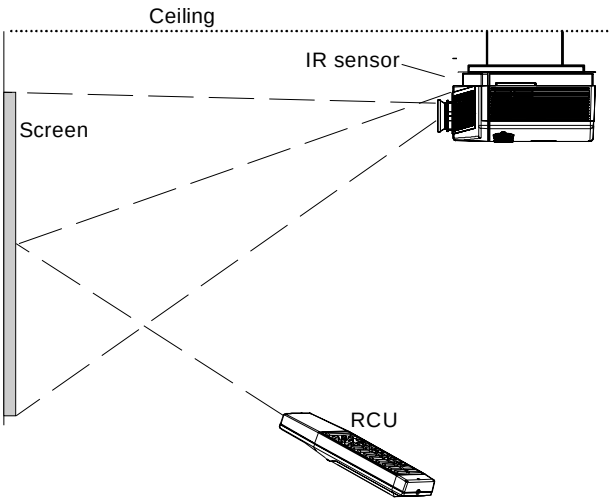
El BARCODATA 2100 se puede controlar con:

a. el mando a distancia
b. el mando a distancia con cable (no se incluye el cable)
c. el panel de mandos local

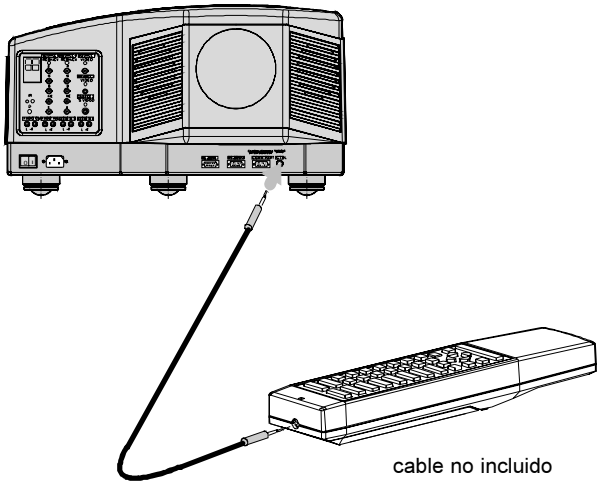
El proyector se controla del mismo con el mando a distancia tanto con cable como sin él.

## Uso del mando a distancia

a) orientar la parte delantera del mando hacia la superficie reflectante de la pantalla.

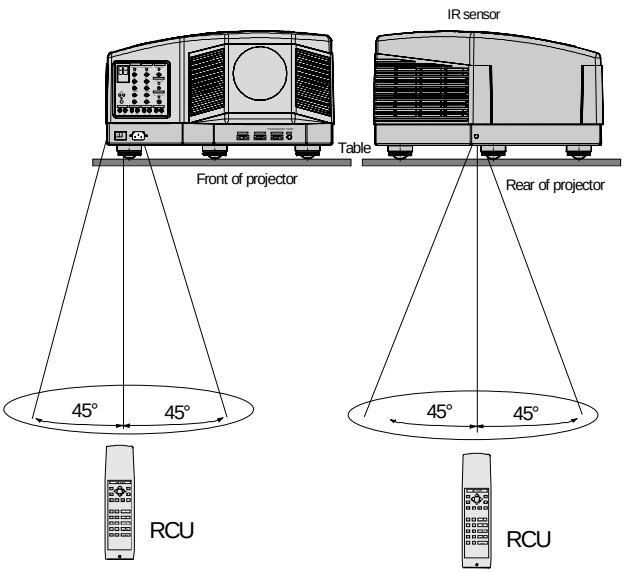



b) Uso del mando a distancia en la configuración con cable.




Enchufar un extremo de cable de mando a distancia en el conector situada en la parte inferior del mando y el otro extremo en el conector del panel frontal del BARCODATA 2100 indica como 'CTRL'.

c) Orientar la parte delantera del mando hacia uno de los sensores IR del proyector.




Cuando utilice el mando a distancia sin cable, compruebe que se encuentra usted dentro de la distancia de funcionamiento efectivo (30m, 100 pies en línea recta). El mando a distancia no funcionará correctamente si la ventanilla del sensor recibe una iluminación intensa, ni si hay obstáculos entre el mando a distancia y el sensor IR del proyector.

## Dirección del proyector

**a.Selección por software de la dirección del proyector**

Véase 'Cambio dirección del proyector' en el capítulo 'Modo de servicio'.

Cada proyector tiene que llevar una dirección individual entre 0 y 255, que se determina con los microinterruptores del aparato. Solamente se puede controlar con mando a distancia los proycetores con direcciones entre 0 y 9.

**b. ¿Cómo controlar el proyector o los proyectores?**

La dirección de cada proyector se puede establecer a cualquier valor entre 0 y 255. Una vez fijada la dirección, se puede controlar el proyector de la forma siguiente:

- Con el mando a distancia, para las direcciones entre 0 y 9.
- Con el ordenador (IBM, compatible, Apple Macintosh, ...) para las direcciones entre 0 y 255.

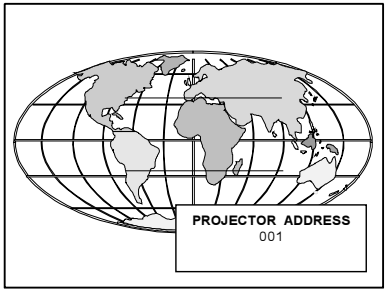
Nota: El proyector responderá a las órdenes de un mando a distancia programado para la dirección '0', sea cual sea la dirección fijada en el proyector.

**c. Uso del mando a distancia**

Antes de utilizar el mando a distancia, es necesario teclear en el mando a distancia la dirección del proyector (sólo cuando dicha dirección se encuentre entre 1 y 9). El projector con la dirección correspondiente responderá a los mandos recibidos de este mando a distancia específico.

Si se programa la dirección 0 en un mando a distancia, todos los proyectores sin exepción responderán a los órdenes procedentes de este mando a distancia.

## ¿Cómo mostrar la dirección de un proyector?

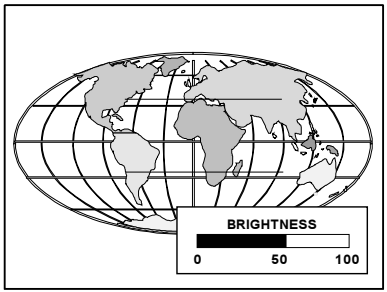



Pulsa la tecla **ADDRESS** del mando (la que está semioculta) con un lápiz. La dirección del proyector aparecerá en una ventana de la pantalla. Esta vantana, desaparecerá al cabo de pocos segundos. Para seguir utilizando el mando a distancia, hay que introducir una dirección (del 0 al 9) con las teclas numéricas.

## ¿Cómo programar una dirección en el mando a distancia?

Pulsa la tecla **ADDRESS** del mando (la que está semioculta) con un lápiz e introducir la dirección con las teclas numéricas. Dicha dirección debe encontrarse entre 0 y 9. Si se programa la dirección '0', el mando a distancia podrá controlar cualquier proyector, sea cual sea la dirección del mismo. Esta característica permite controlar con un mismo mando a distancia varios proyectores con direcciones distintas.

## Controles de imagen con acceso directo




Cuando se pulsa la tecla de un control de la imagen, en la pantalla aparece una ventana con el cursor, el icono y el nombre del control, p.ej. '*Brightness*' (brillo) siempre que la función de texto esté activada. Véase la imagen de muestra. La longitud del cursor indica el valor de control memorizado actualmente para esta fuente. La posición del cursor cambia al pulsar las teclas + y - del mando. Los controles de la imagen se pueden ajustar tanto con el mando a distancia como con el panel de mandos local.

**Ajuste del Brillo ('*Brightness*')**

Un valor correcto del brillo es importante para una buena reproducción de la imagen. Utilice la tecla + para aumentar el brillo; - para disminuirlo.

**Ajuste del Contraste ('*Contrast*')**

Un valor correcto del contraste es importante para una buena reproducción de la imagen. Ajuste el contraste al nivel que prefiera, teniendo en cuenta las condiciones de iluminación de la sala.
Utilice la tecla + para aumentar el contraste; - para disminuirlo.

**Ajuste de la saturación de color ('*Color Saturation*')**

La saturación del color sólo se puede ajustar con las señales de Vídeo y de S-Vídeo. Ajuste la intensidad del color de la imagen.
Utilice la tecla + para unos colores más ricos; - para colores más claros.

**Ajuste del matiz ('*Tint*')**

El matiz sólo se puede ajutar en las señales de Vídeo y S-Vídeo que utilizan los sistemas de color NTSC 4.43 or NTSC 3.58
Utilice las teclas + y -.

**Ajuste de la definición ('*Sharpness*')**

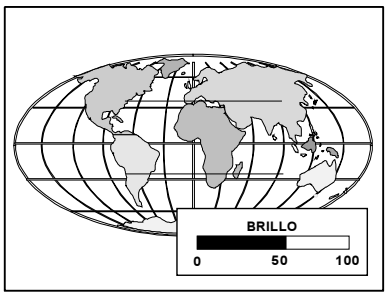
El control de la definición únicamente se aplica a las señales de Vídeo y S-Vídeo.
Utilice la tecla + para obtener imágenes más detalladas; - para imágenes más difuminadas.

**Ajuste de la fase ('*Phase*')**

Ajuste la fase con las teclas de flecha. En todo el margen posible de ajuste de la fase existen dos o tres zonas en las que la fase está correctamente ajustada.

## Controles de sonido con acceso directo

Cuando se pulsa la tecla de un control del sonido, en la pantalla aparece una ventana con el cursor, el icono y el nombre del control, p.ej. '*Volume*' (Volumen) siempre que la función de texto esté activada. Véase la imagen de muestra. La longitud del cursor indica el valor de control memorizado actualmente para esta fuente. La posición del cursor cambia al pulsar las teclas + y -. Los controles sonido sólo se pueden ajustar con el mando a distancia.



del
**Ajuste del volumen ('*Volume*')**

El ajuste del volumen ajuste el volumen.
Utilice las teclas + y - para mayor o menor volumen.

**Ajuste del tono bajo ('*Bass*')**

El ajuste del tono bajo ajuste el nivel del tono bajo.
Utilice las teclas + y - para tonos más o menos bajos.

**Ajuste del tono alto ('*Treble*')**

El ajustedel tono alto ajuste en nivel del tono alto.
Utilice las teclas + y - para tonos más o menos altos.

**Ajuste de la balanza ('*Balance*')**

El ajuste de la balanza ajuste el nivel del tono entre el altavoz de la izquierda y ello de la derecha.
Utilice la tecla + para un mayor nivel del tono en el altavoz de la derecha; - para un mayor nivel del tono en ello de la izquierda.

## La tecla Pause (Pausa)

Cuando se pulsa la tecla 'Pause', la proyección de la imagen se para pero el proyector puede reiniciar proyectando inmediatamente. El sonido no se para.
En la pantalla en el frente del proyector aparecerá una 'P'.
Para reiniciar la producción de imagen:
- pulse la tecla PAUSE
- pulse la tecla EXIT
- selecciona un número de fuente.

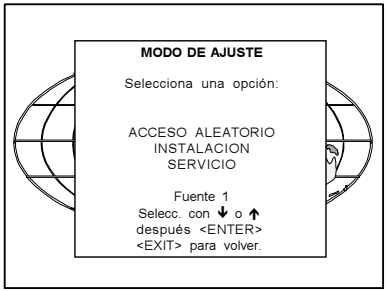
## La tecla Mute (Mutable)

Cuando se pulsa la tecla 'Mute', la producción del sonido se para. La image sigue apareciendo en la pantalla.
Para reiniciar la producción del sonido:
- pulse otra vez la tecla 'Mute'.

# INICIO DEL MODO DE AJUSTE

## Modo de Ajuste

Todos los ajustes de convergencia de la imagen y de geometría se realizan mientras el proyector se encuentra en el "Mode de Ajuste". Para entrar en el modo de ajuste, pulse la tecla **ADJUST** o **ENTER**.




Usted se encuentra ahora en el "Modo de Ajuste". La palanca de mando o las teclas + y - sirven para seleccionar el menú deseado y también para el ajuste. Las teclas **ENTER** y **EXIT** sirven para avanzar o retrodecer en la estructura del menú. La tecla **ADJUST** sirve para dar por terminado el modo de ajuste mientras que en la pantalla se encuentra el menú de selección.

Una vez que se encuentra en el "Modo de Ajuste", hay 4 posibles vías a seguir:

**Instalación -** Se deberá seleccionar esta vía cuando el proyector hubiere sido trasladado y/o cuando se desee un formato de pantalla diferente.

**Acceso guiado -** Se deberá seleccionar esta vía cuando el usuario tenga la intención de realizar un alineamiento completo de la imagen proyectada. Todos los ajustes necesarios de geometría y convergencia son realizados en una secuencia predeterminada.

**Acceso aleatorio** - Se deberá seleccionar esta vía cuando el usuario desee efectuar sólo algunos ajustes.

**Servicio** - Se deberá seleccionar esta vía cuando el usuario quiera borrarbloques, cambiar el código de acceso o solicitar información.

Algunas funciones del modo de ajuste están protegidas con unos códigos de acceso. Para entrar en dichas funciones, el proyector solicita el código de acceso. (La protección de código de acceso sólo funciona cuando el conmutador de código de acceso del módulo de control está en la posición ON). Véase 'Cambio código de acceso' en el capítulo 'Modo de Servicio'.

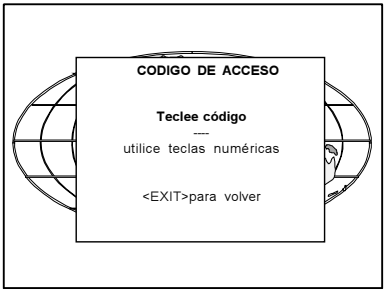
Su código de acceso se compone de 4 dígitos.

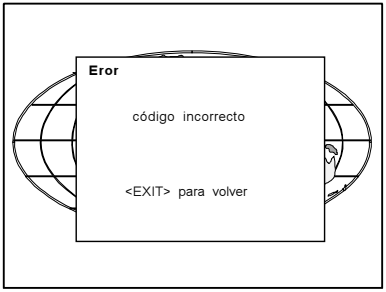
Introduzca los dígitos con las teclas numéricas.
Ejemplo : 2 3 1 9

Si el código de acceso introducido es correcto, el programa le da acceso al Modo de Ajuste. Si el código de acceso introducido es incorrecto, , aparece en pantalla el siguiente mensaje: "Invalid password" (código incorrecto). El proyector sigue en la función seleccionada anteriormente.

Código de acceso programado en fábrica: **0 0 0 0**

Una vez se ha introducido el código correcto, todas las demás funciones protegidas son accesibles sin que fuera necesario introducirlo de nuevo.
Si usted reentra el modo de ajuste y selecciona una función que está protegida con un código de acceso, será necesario reintroducir se código de acceso.



# MODO DE AJUSTE DE ACCESO ALEATORIO

**Servicio de fichero**

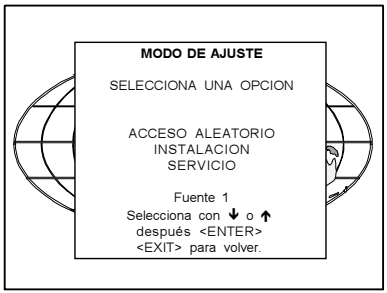
**Ajustes de imagen**

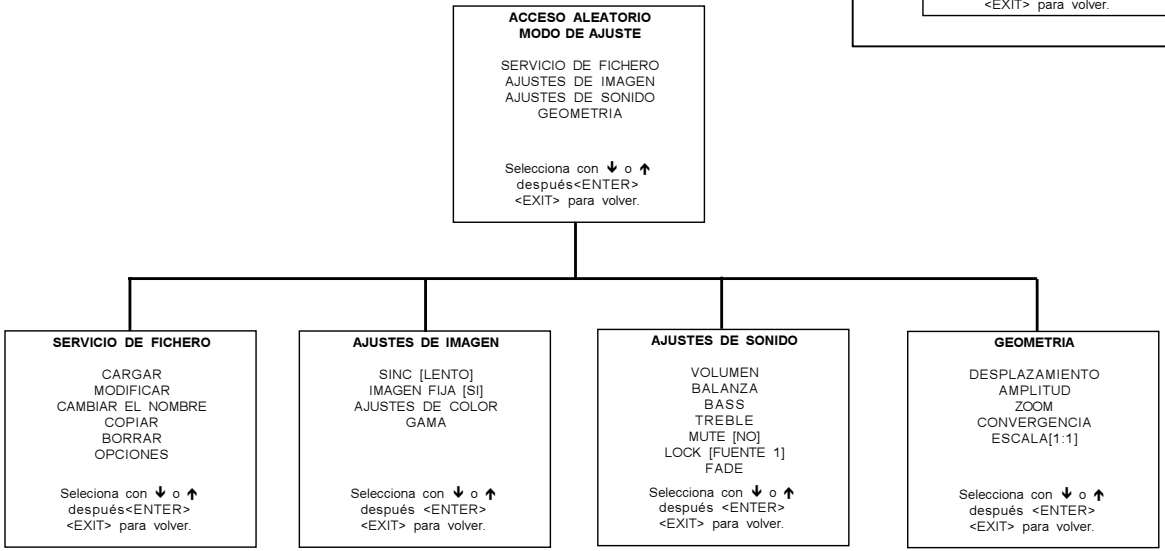
**Ajustes de sonido**

**Geometría**

## Inicio del Modo de Ajuste de Acceso Aleatorio

Utilice la palanca de mando hasta que se destaque "acceso aleatorio" y luego pulse **ENTER**.



## Servicio de fichero

Antes de utilizar una fuente nueva, es preciso instalar el fichero correcto. La memoria del proyector contiene una lista de los ficheros que corresponden a las fuentes más utilizadas. Cuando la nueva fuente corresponde a uno de estos ficheros, es posible cargar y conservarlo para emplearlo en el futuro. En caso de una distinción pequeña, también es posible cargar el fichero y modificarlo hasta que se llega a las espec. de la fuente.

Señale la opción 'Servicio de fichero' al empujar la palanca de mandos hacia adelante o atrás y pulse **ENTER** para seleccionar. Aparecerá el menú 'Servicio de Fichero'.

> **ENTER** hace aparecer el menú 'Servicio de Fichero'
> **EXIT** para volver al menú de selección de vía
> **ADJUST**para volver al modo operacional

Son posibles estos manipulaciones del fichero:

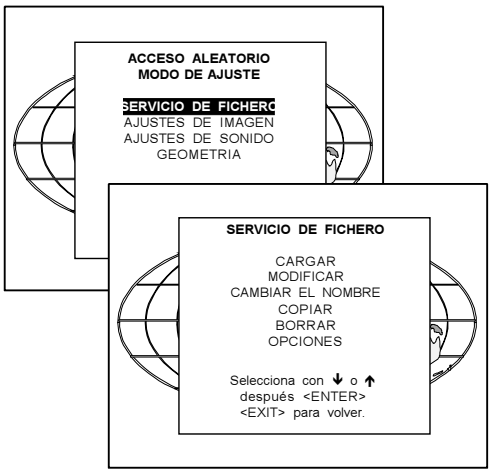
- Cargar: instalar el fichero de una fuente nueva
- Modificar: modificar un fichero cargado a las espec. de la fuente
- Cambiar el nombre: cambiar el nombre del fichero
- Copiar: copiar un fichero a un fichero nuevo
- Opciones: para hacer aparecer la anotación del fichero y otras posibilidades.

Anotación del fichero:

xxxxxxxx.xxx x xxxxXxxxxi

- i o blanco: i = entrelazado, blanco = no entrelazado
- xxxxXxxxx : cantidad activa de puntos de imagen
- x : número de fuente
- xxx :extensión del fichero, el primer carácter es una C (para los ficheros creados por el usuario) o una S (para los ficheros disponibles de forma estándar). El segundo y el tercer carácter forman un número de orden (índice de fichero)

índice de fichero para ficheros del usuario: 00 a 63
xxxxxxxx: nombre básico, 8 caracteres



## Cargar el fichero

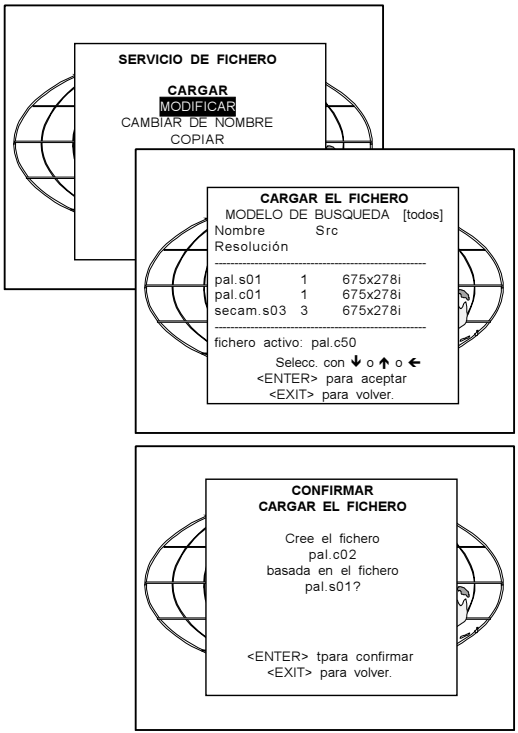
Empuje la palanca de mando hacia adelante o atrás para seleccionar CARGAR y pulse **ENTER** para poner en pantalla el menú 'Cargar'. El Menú CARGAR muestra en pantalla los ficheros correspondientes dependiente del modelo de búsqueda instalado.

El modelo de búsqueda puede ser "Fit" (apropriado) o "All" (todos). Para cambiar el modelo de búsqueda, empuje la palanca de mando hacia la derecha para seleccionar "modelo de búsqueda" (modelo de búsqueda aparece en pantalla) y pulse **ENTER** para poner la anotación entre paréntesis.

"All": Muestra todos los ficheros que pueden ser cargados. "Fit": solamente aparecen los ficheros más apropriados (con una distinción de má o mennos 2 líneas y una distinción de la duración de las líneas de más o menos 300 ns).

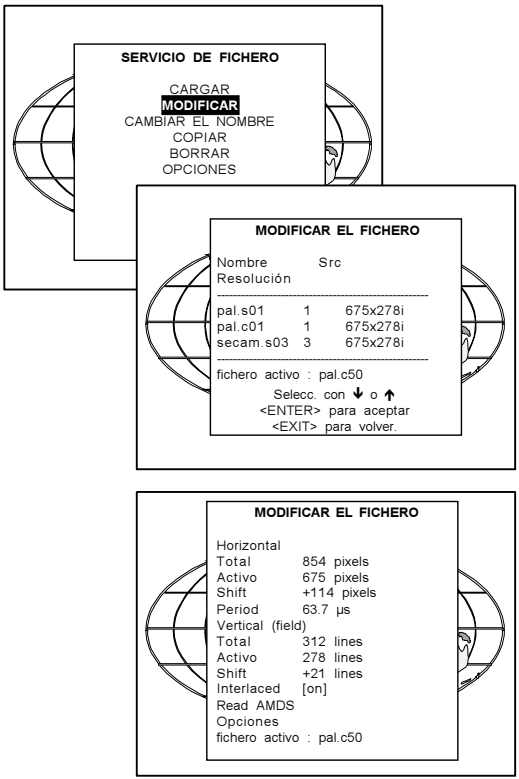
Empuje la palanca de mando hacia adelante y atrás para seleccionar el fichero más apropriado y pulse **ENTER** para seleccionar. Al recorrer la relación de ficheros, la imagen adopta los parámetros del fichero seleccionado (adaptación en línea). Cuando aparezca la imagen más apropriada, pulse **ENTER** para seleccionar este fichero. Se vizualiza un menú confirmado de cargar el fichero con el nuevo fichero y el fichero en el que el nuevo fichero está basado.
Pulse **ENTER** para confirmar las nuevas creaciones o **EXIT** para volver al menú 'Cargar' el fichero.

Si la imagen proyectada todavía no presenta el aspecto deseado, elija el fichero que ofrece los resultados más aproximados y vaya al menú Modificar para cambiar los parámetros del fichero. Durante el cargar de un fichero, el nombre del fichero activo aparece al lado de la indicación 'fichero activo'.



## Modificar el fichero

El menú 'Modificar el fichero' permite cambiar los parámetros del fichero según los valores de la fuente conectada. Consulte la especificación de la fuente antes de introducir los datos. Para activar el menú 'Modificar', empuje la palanca de mando hacia adelante y atrás para elegir la opción 'Modificar' del menú 'Fichero' y pulse **ENTER**.




Aparece el nombre de fichero.

Se pueden ajustar los parámetros siguientes:
Cantidad total de puntos de imagen horizontales
Cantidad de puntos de imagen activos horizontales
Desplazamiento horizontal en puntos de imagen
Período horizontal en µs (se adapta automáticamente al cargar un fichero con 'Cargar')
Líneas verticales totales (se adapta automáticamente al cargar un fichero con 'Cargar')
Líneas verticales activas
Desplazamiento vertical en líneas
entrelazado: sí y no (se pone automáticamente en la posición correcta al cargar un fichero con 'Cargar').

Todos estos parámetros se pueden cambiar individualmente. Empuje la palanca de mando hacia adelante y atrás para seleccionar. El parámetro seleccionado cambiará de color. Para modificar su valor, puede hacer una de las tres cosas:

a. Pulse **ENTER** para activar los números y utilice las teclas numéricas del mando a distancia o las del panel de mandos local para introducir directamente el nuevo valor o

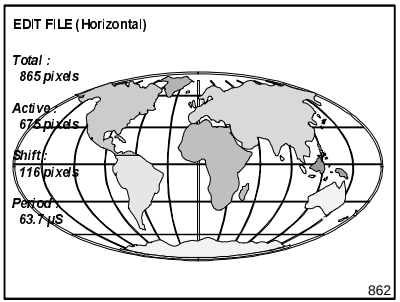
b. Pulse **ENTER** para activar los números y empuje la palanca de mandos hacia la izquierda o la derecha para seleccionar el número a cambiar. Empuje la palanca de mandos hacia adelante y atrás para moverse hasta el número deseado. Al finalizar, pulse **ENTER** para confirmar.

c. Aumentar o disminuir el valor empujando la palanca de mandos hacia la derecha o la izquierda.

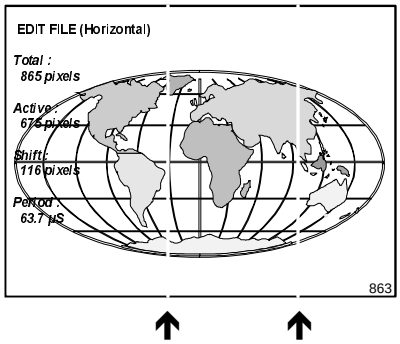
Para disponer de una mejora vista mientras se modifica el fichero 'activo', seleccione "horizontal" o "vertical" empujando la palanca de mandos hacia adelante o atrás y pulse **ENTER**.
Aparecerá una imagen completa con los parámetros a la izquierda. Para cambiar los parámetros, seleccione (cambio de color) el que desea modificar, empujando la palanca de mandos hacia adelante o atrás y a continuación empuje la palanca de mandos hacia la izquierda o la derecha para aumentar o disminuir el valor.

¿Cómo determinar los valores correctos del parámetro visualizado?

Al cargar el fichero con 'Cargar', se miden automáticamente el período horizontal, la cantidad total de líneas verticales y el modo de entrelazado se incorporan a la tabla del menú. Estos valores son los que aparecen al comenzar el procedimiento 'Modificar' de modificación de un fichero activo.
Comience seleccionando "*horizonta*l" y pulse ENTER para visualizar una imagen total.




Si el valor de "*horizontal total pixels*" (cantidad total de puntos de imagen horizontales) no es correcto, la imagen presentará errores de muestro (pequeñas franjas verticales en la imagen proyectada). Seleccione "total" y ajuste la cantidad de puntos de imagen. Ajuste hasta que desaparezcan las franjas (truco: si aumenta la cantidad de líneasn ajuste en sentido contrario).




*Puntos de imagen activos*: determina la anchura de la ventana en la pantalla. Generalmente, este valor se indica en las especificaiones de la fuente. De no ser así, ajuste hasta que se ve toda la imagen (sin que faltan puntos en la misma).

*Desplazamiento horizontal:* para desplazar la imagen por la pantalla.

Período horizontal: cuando se modifica un fichero activo, ya aparece rellenado con el valor correcto.

Pulse **EXIT** para volver al menú normal 'modificar el fichero'.

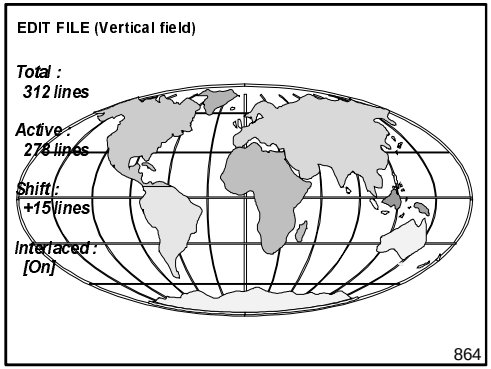
Seleccione 'Vertical' con la palanca de mandos y pulse **ENTER**. Se visualiza la imagen completa.

*Cantidad total de líneas verticales*: cuando se modifica el fichero activo, ya aparece rellenado con el valor correcto.

*Líneas activas*: cantidad de las líneas horizontales que determina la altura de la imagen proyectada. Generalmente este valor se toma de las especificaciones de la fuente. De no ser así, ajuste hasta que se vea la altura total de la imagen (no faltan líneas).

*Desplazamiento vertical:* Desplace la imagen hacia arriba y abajo (empujando la palanca de mandos hacia la izquierda y la derecha) por la pantalla hasta que se sitúa en la posición correcta.

*Entrelazado o no entrelazado:* Cuando se modifica el fichero activo, ya aparece rellenado con el valor correcto. Si la imagen no se ve correctamente a causa de una medición errónea, utilice la tecla ENTER para cambiar entre [ON] (sí) y [OFF] (no). (En las imágenes entrelazadas, una cuadro contiene dos campos).




***Leer AMDS***

AMDS = sincronización y detección automática del modo
Al cargar un fichero con 'Cargar', el sistema ha medido automáticamente el período horizontal, la cantidad total de líneas verticales y su modalidad entrelazado. Seleccionando 'leer AMDS', el sistema vuelva a medir estos valores.

***Opciones***

Número de fuente: el número de una fuente no activa se puede cambiar a cualquier otro valor. Esto permite ya crear un fichero para números de fuente futuros.

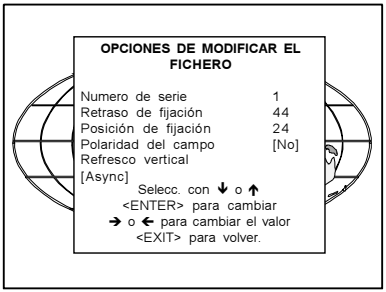
Retraso de fijación: El tiempo entre el flanco delantero del impulso de fijación y el flanco 'locked' del impulso de sincronización.
Puede ser cualquier valor entre 0 y 127. Cámbie el valor al empujar la palanca de mandos hacia la izquierda y la derecha.

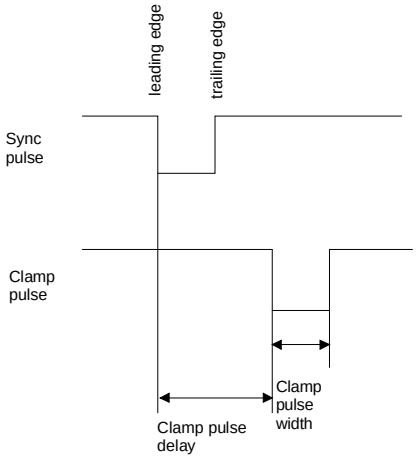
Anchura de fijación: La anchura del impulso de fijación.
Puede ser cualquier valor entre 0 y 127. Cámbie el valor al empujar la palanca de mandos hacia la izquierda y la derecha.

Polaridad del campo invertida: por omisión [NO]. Esta función se utiliza para imágenes entrelazadas. Las dos tramas de la imagen podrían desplazarse de manera errónea (aparecen líneas dobles en la imagen). Esto se puede corregir invirtiendo la polaridad del campo a [SI].
Utilice la tecla **ENTER** para cambiar entre [NO] y [SI].

Refresco vertical [sincro/asincro]: Procedimiento de actualización de la información de imagen en los paneles de cristal líquido. En las imágenes móviles, el refresco vertical debe realizarse de manera sincrónica, mientras que las imágenes estáticas, admiten un refreco vertical asincrónico.

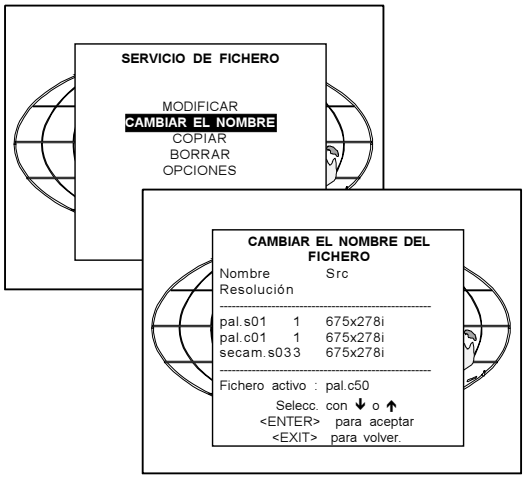
Pulse **EXIT** para salir del menú.



## Cambiar el nombre

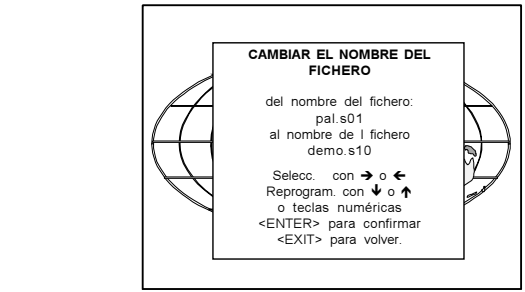
Para cambiar el nombre del fichero elegido. Utilice la palanca de mandos para seleccionar 'Cambiar el nombre' y pulse **ENTER**. Se visualiza el menú de selección de cambiar el nombre.




Utilice la palanca de mandos para seleccionar el nombre de un fichero y pulse **ENTER** para seleccionar.

Aparece el menú 'Cambiar el nombre' con el nombre del fichero seleccionado ya rellenado en el área 'from file name:' y en el área 'To file name:'.

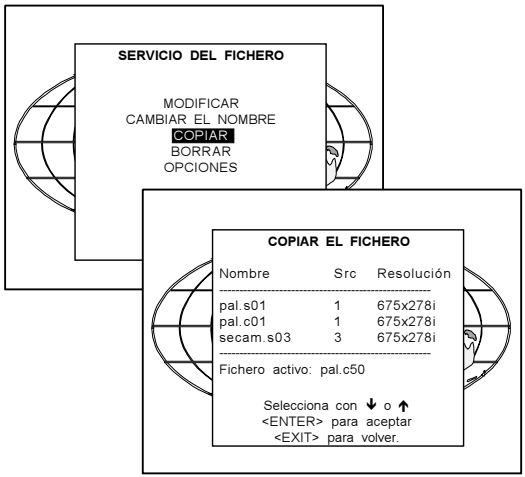
Pulse **ENTER** para seleccionar cada carácter separado. Mueve la palanca de mandos hacia la derecho o la izquierda para seleccionar el carácter que desea cambiar. Cámbielo empujando la palanca de mandos hacia adelante o atrás. Los caracteres numéricos se pueden cambiar con las teclas numéricas del mando a distancia.
pulse **ENTER** para confirmar. El fichero con el nuevo nombre se añade a la lista de ficheros. Pulse **EXIT** para volver al menú de selección de 'Cambiar el nombre'.



## Copiar

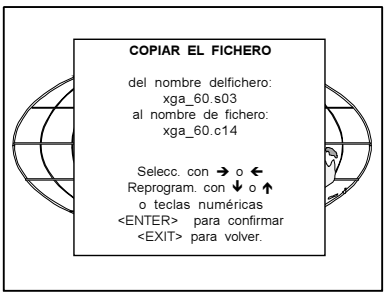
Para copiar el fichero seleccionado en otro y nuevo fichero. Seleccione con la palanca de mandos 'Copiar' y pulse **ENTER**. Aparece el menú de selección de 'Copiar'. Utilice la palanca de mandos para seleccionar el nombre de fichero y pulse **ENTER** para confirmar.

Aparece el menú 'Copiar', ya con el nombre del fichero seleccionando rellenado en el área 'From file name:' y en el área 'To file name:'.




Pulse **ENTER** para seleccionar los caracteres separados. Empuje la palanca de mandos hacia la derecha o la izquierda para seleccionar el carácter deseado. Cámbie estos caracteres al empujar la palanca de mandos hacia adelante o atrás. Los caracteres numéricos se pueden cambiar con las teclas numéricas del mando a distancia. Pulse **ENTER** para confirmar. El fichero copiado se añade a la lista de ficheros. Pulse **EXIT** para volver al menú de selección 'Copiar'. Nada ha sido copiado.

Si la extensión ya existe, se le pedirá confirmación al usuario para sobreescribir el fichero existente por el nuevo fichero.

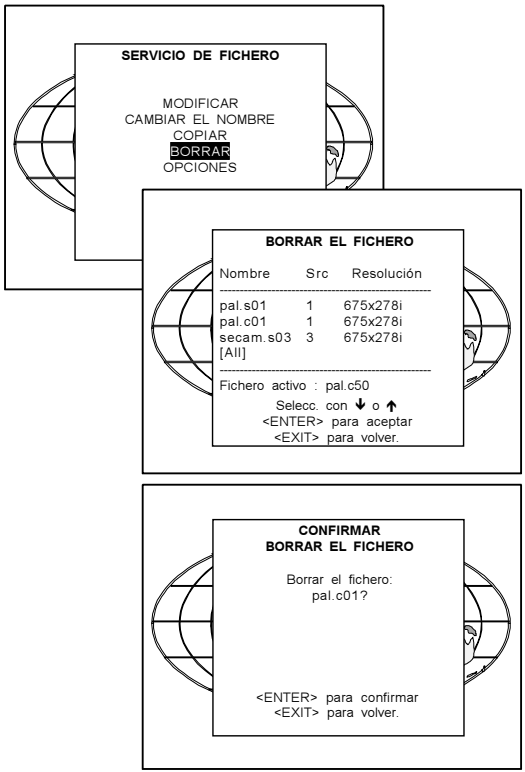


## Borrar

Para eliminar un fichero de la lista. Utilice la palanca de mandos para seleccionar 'Borrar' y pulse **ENTER**. Aparece el menú de selección de 'Borrar'.

Empuje la palanca de mandos hacia adelante o atrás para seleccionar un fichero y pulse **ENTER**.
Si se ha seleccionado [todos], es preciso instalar su código de acceso antes de que todos los ficheros estén borrado.

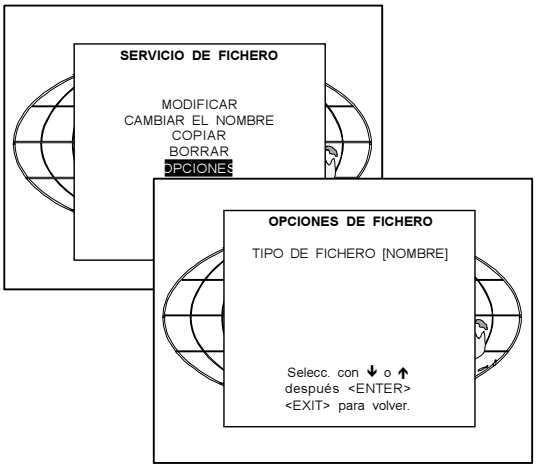
Aaparece el mensaje de confirmación "Borrar el fichero '¿nombre de fichero?". Si quiere borrar el fichero, pulse **ENTER**. Si no quiere borrar el fichero, pulse **EXIT**.
Nota: El fichero activo no puede borrarse.



## Opciones de fichero

Utilice la palanca de mandos para seleccionar 'Opciones' y pulse **ENTER**. Aparece el menú 'Opciones'.

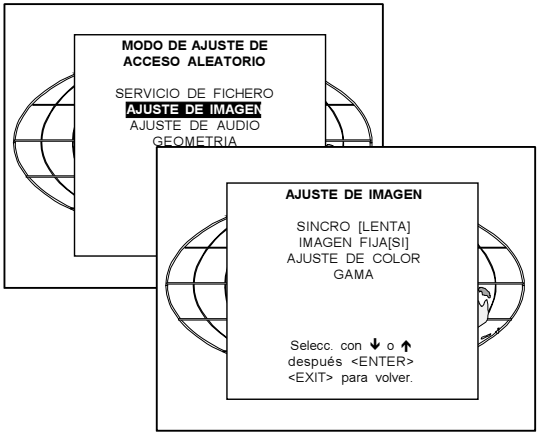
Pulse ENTER para cambiar entre [nombre] y [índice].
[nombre]: La lista de ficheros puede clasificarse por el nombre de fichero.
[índice]: La lista de ficheros puede clasificarse por la extensión del fichero.




## Ajustes de imagen

Utilice la palanca de mandos para desplazar el cursor hasta que se resalte "Ajustes de imagen", y luego pulse **ENTER** para seleccionar. Aparece el menú: 'Ajustes de imagen'.
Son disponibles:

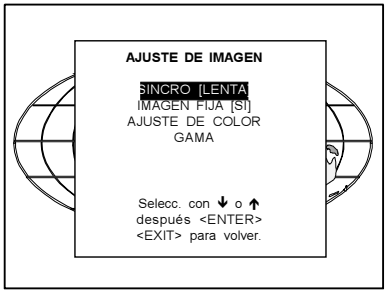
- sincro. rápida/lenta
- imagen fija
- ajustes de color
- gama



## Sincronización lenta/rápida

Sólo valable con las fuentes 1, 2 y 3. Con otras fuentes, aparece Sincro. (-) en el menú. Utilice la palanca de mandos hacia adelante o atrás para desplazar el cursor hasta que se resalte SINCRO. y pulse **ENTER** para alternar entre [LENTO] y [RAPIDO].

Nota: SINCRO. se utiliza normalmente en su posición LENTO. La posición RAPIDO se utiliza para compensar la inestabilidad de los pulsos de sincronismo de equipos de vídeos antiguos.

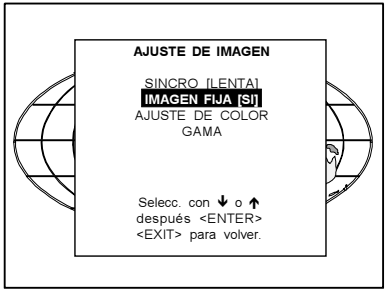



## Imagen fija

Esta función sólo se usa para imágenes fijas entrelazadas. Seleccione la opción 'imagen fija' con la palanca de mandos y pulse **ENTER** para alternar entre SI y NO.

Imagen fija [SI]: la imagen proyectada presenta menos temblores y aparece más definida.
Imagen fija [NO]: para imágenes animadas.

Cuando la imagen fija es [SI], el refresco vertical siempre es asincro.



## Ajuste de color

Utilice la palanaca de mandos hacia adelante o atrás para desplazar el cursor hasta 'Ajuste de color' y pulse **ENTER** para activar el menú 'Ajuste de color'.

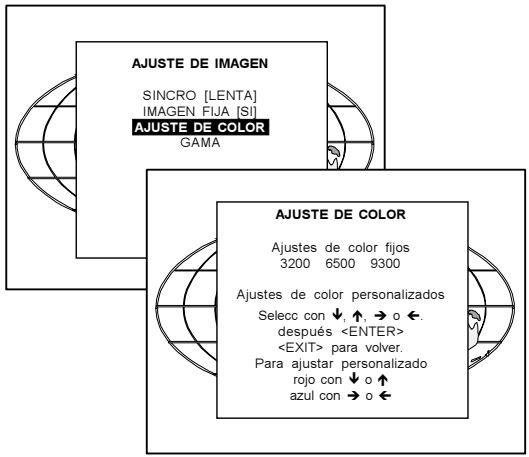
Las opciones disponibles son las siguientes:

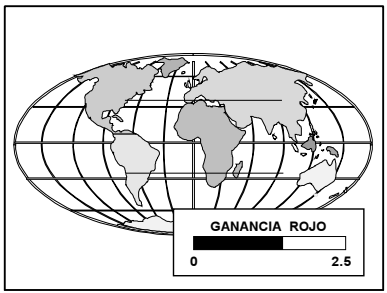
Ajustes de color fijos:
- 3200 K (rojo)
- 6500 K (blanco)
- 9300 K (azul)

Balance blanco personalizado.

Empuje la palanca de mandos hacia adelante o atrás para seleccionar 'Ajustes de color fijos' o 'Ajustes de color fijos'.
Si el ajuste de color fijo está seleccionado, empuje la palanca de mandos hacia la derecha o la izquierda para seleccionar uno de estos tres temperaturas de color preprogramadas.

Si el ajuste de color personalizado está seleccionado, empuje la palanca de mandos hacia adelante o atrás para ajustar al azul (de 0 a 2,5) comparado con el color de verde (valor 1).

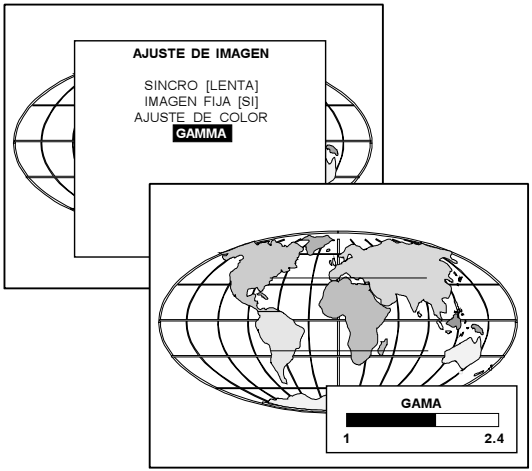


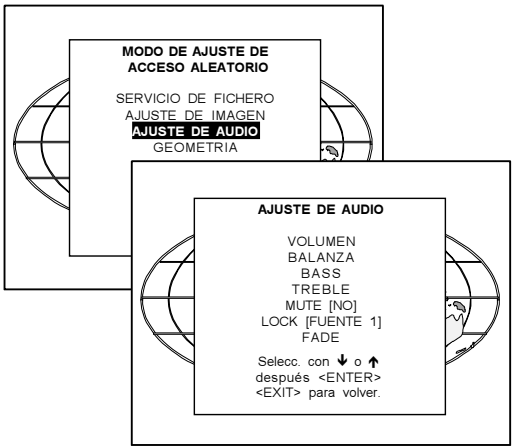
## Gama

Con el 'Ajuste de corección del gama', es posible hacer resaltar las detalles en las partes de imagen oscura o reducir la importancia de estos detalles.

Para cambiar el valor de gama, empuje la palanca de mandos hacia adelante o atrás para seleccionar 'Gama' y pulse **ENTER**.



## Ajuste de audio




Empuje la palanca de mandos hacia adelante o atrás para seleccionar 'Ajuste de audio' y pulse **ENTER** para seleccionar.
Aparece el menú 'Ajuste de audio'.
Las opciones disponibles son las siguientes:

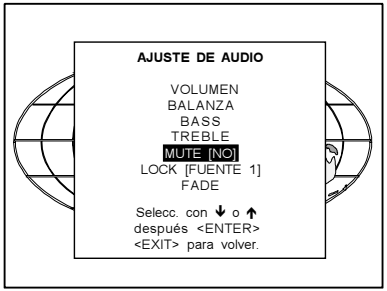
- volumen
- balanza
- bass
- voz (treble)
- sordo (mute)
- lock
- fade

## Volumen, Balanza, Bass y Voz (Treble)

Seleccione el control del sonido con lapalanca de mando. Aparecerá una escala de barras, un icono y el nombre de la función de control, p. ej. "Volumen" aparece en pantalla (solamente cuando texto está SI).La longitud de la escala de barras indica los parámetros memorizados de esta fuente. Para más información sobre el control del sonido, Véase "Control del sonido con acceso directo" en el capítulo 'Control'.

## Mute

Seleccione 'Mute' para parar la reproducción de sonido. La imagen se queda en pantalla.
Seleccione 'Mute' con la palanc a de mandos y presione **ENTER** para cambiar entre Mute [SI] y Mute [NO].




## Lock [OFF/AUDIO A/AUDIO B/AUDIO C]

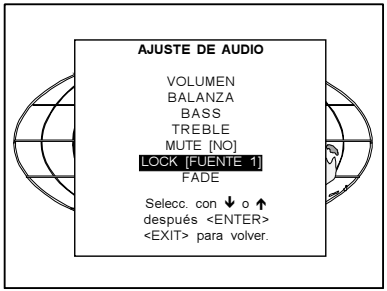
Seleccione 'Lock' empujando la palanca de mandos hacia adelante o atrás y pulse **ENTER** para cambiar entre OFF, AUDIO A, AUDIO B, AUDIO C.

Lock [OFF] : se produce el sonido correspondiente a la entrada seleccionada (Véase la tabla en el capítulo "Conecciones")

Lock [audio a] : se produce el sonido correspondiente a la entrada audio A independiente de la fuente seleccionada.

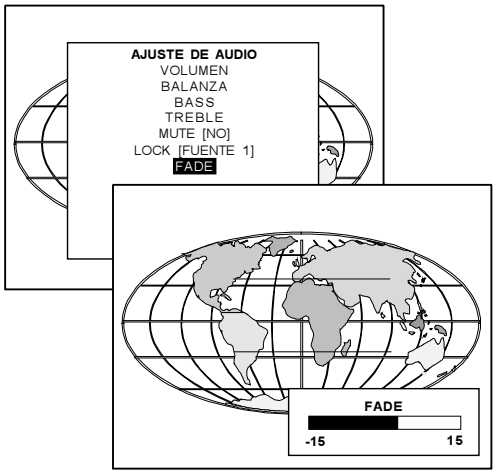
Lock [audio b] : se produce el sonido correspondiente a la entrada audio B independiente a la fuente seleccionada.

Lock [audio c] : se produce el sonido correspondiente a la entrada audio C independiente a la fuente seleccionada.



## Fade

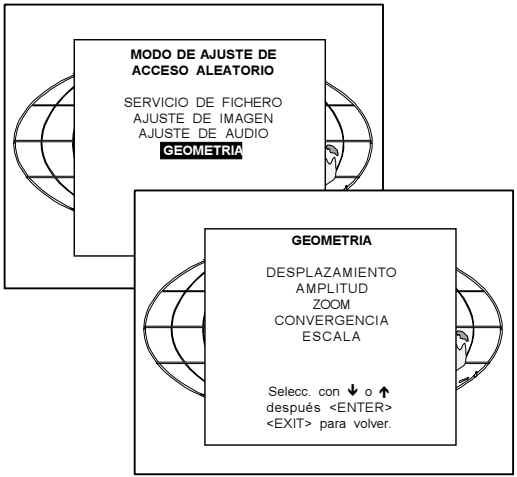
Empuje la palanca de mandos hacia adelante o atrás para seleccionar 'Fade'.
Se puede ajustar el fade entre -15 y 15.
Fade en -15 : no hay producción de sonido en el altavoz externo, pero la producción de sonido en el altavoz interno es máxima con el mismo volumen que lo ajustado con el control de volumen.
Fade en 15: no hay producción de sonido en el altavoz interno, pero la producción de sonido en el altavoz externo es máxima con el mismo volumen que lo ajustado con el control de volumen.



## Geometría

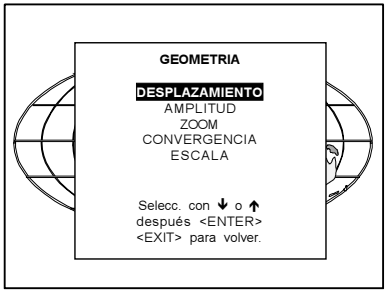
Empuje la palanca de mandos hacia adelante o atrás para seleccionar 'Geometría' y pulse **ENTER** para seleccionar el menú de selección 'Geometría'.
Es posible ajustar lo sigiuente:

- desplazamiento horizontal y vertical de imagen
- amplitud horizontal y vertical de imagen
- zoom
- convergencia
- escala [1:1]

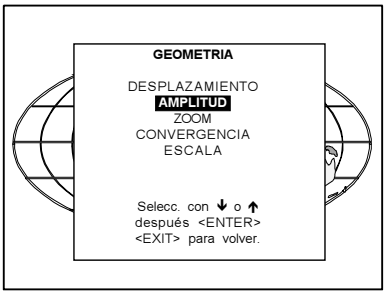



## Desplazamiento

Empuje la palanca de mandos hacia adelante o atrás para seleccionar 'Desplazamiento' y pulse **ENTER**. Aparece un 'bar scale' (rayo de escala).
Es posible desplazar la imagen en dirección horizontal y vertical. Empuje la palanca de mandos hacia adelante o atrás para desplazar la imagen en dirección vertical. Empuje la palanca de mandos hacia la derecha o la izquierda para desplazar la imagen en dirección horizontal.

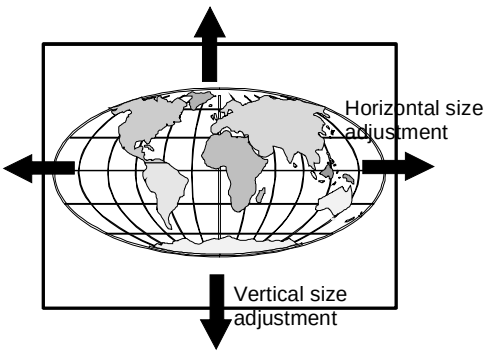


## Amplitud

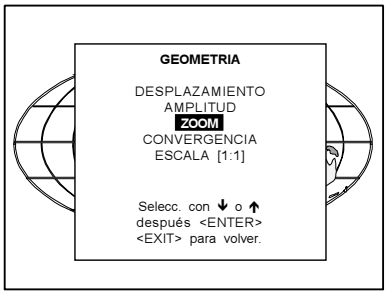



Empuje la palanca de mandos hacia adelante o atrás para seleccionar 'Amplitud' y pulse **ENTER** para seleccionar.

Es posible ajustar la amplitud en dirección vertical y horizontal.
Empuje la palanca de mandos hacia la derecha o la izquierda para reampliar verticalmente.
Empuje la palanca de mandos hacia adelante o atrás para reampliar horizontalmente.
Los valores por omisión para ambas direcciones en el 'bar scale' es 0. Cuando el valor de la amplitud horizontal es negativo, la imagen se estrechece; cuando es positivo, la imagen se alarga.
Cuando el valor de la amplitud vertical es negativo, la imagen es menos alta; cuando es positivo, la imagen es más alta.

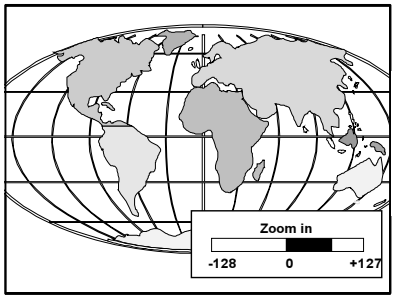


## Zoom

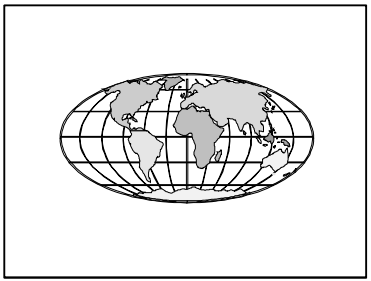



Empuje la palanca de mandos hacia adelanta o atrás para seleccionar 'Zoom' y pulse **ENTER** para seleccionar.

Empuje la palanca de mandos hacia la derecha o adelante para 'zoom in' (más detalles).
Empuje la palanca de mandos hacia la izquierda o atrás para 'zoom out' (menos detalles).
Aparece un 'bar scale' (rayo de escala) con número de indicación que puede ser positivo (zoom in) o negativo (zoom out).

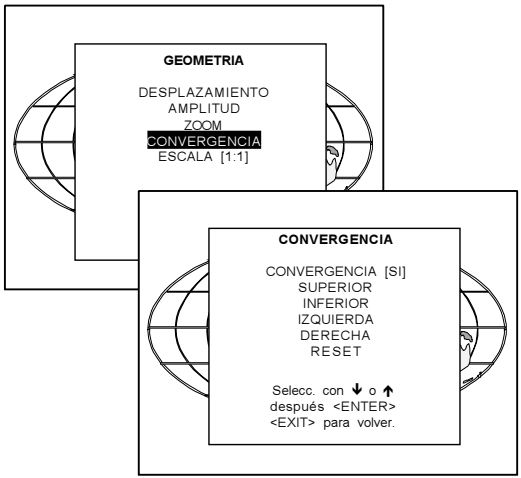



Zoom in



Zoom out

## Convergencia




Empuje la palanca de mandos hacia adelante o atrás para seleccionar 'Convergencia' y pulse **ENTER** para seleccionar.

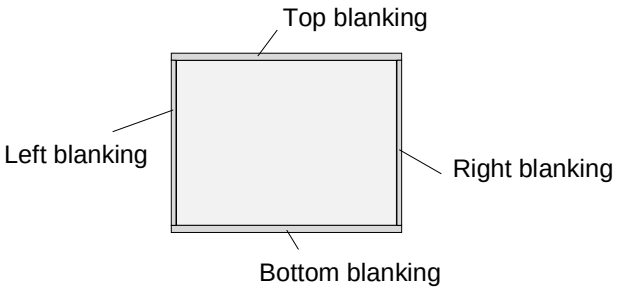
Los ajustes de convergencia sólo afectan los flancos de la imagen proyectado y son utilizados para meter en cuadro la imagen proyectada en la panatalla y para ocultar o ennegrecer información o ruido no querido. El 0 % del 'bar scale' (rayo de escala) indica que no hay convergencia.

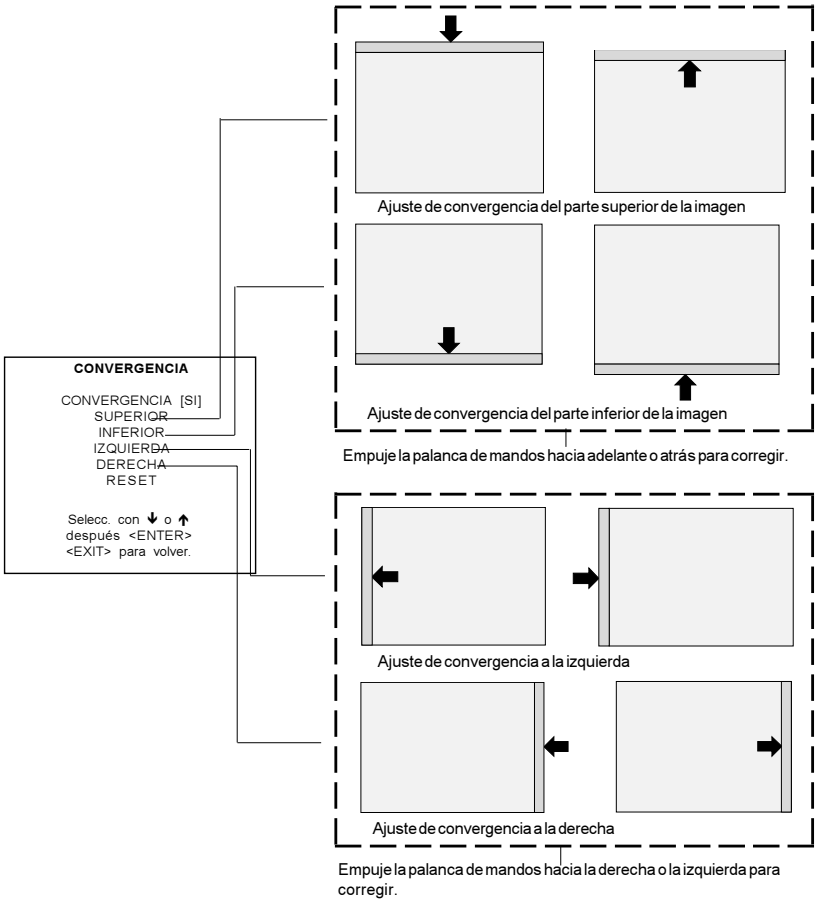
Se puede poner la convergencia en [SI] o [NO]. Empuje la palanca de mandos hacia adelante o atrás para seleccionar convergencia [xx] y pulse **ENTER** para cambiar entre [SI] o [NO].
Cuando se pone [NO], la imagen aparece sin convergencia. La convergencia instalada se queda en la memoria.

Son posibles los corrientes de convergencias siguientes:
- convergencia del superior
- convergencia del inferior
- convergencia de la izquierda
- convergencia de la derecha
- reset

*Nota: Cuando se pone la convergencia en [SI], la escala indica siempre [1:x].*

Cuando se empuje 'reset', los 4 parámetros de las convergencias son reducids hasta 0. Los parámetros transferidos son omitidos.



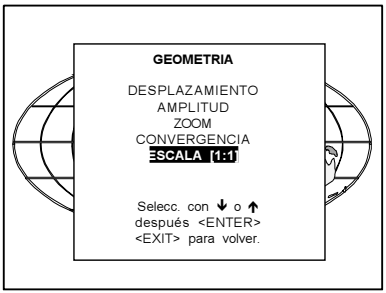

CONVERGENCIA
CONVERGENCIA [SI]
SUPERIOR
INFERIOR
IZQUIERDA
DERECHA
RESET
Selecc. con ↓ o ↑
después <ENTER>
<EXIT> para volver.
Ajuste de convergencia del parte superior de la imagen
Ajuste de convergencia del parte inferior de la imagen
Empuje la palanca de mandos hacia adelante o atrás para corregir.
Ajuste de convergencia a la izquierda
Ajuste de convergencia a la derecha
Empuje la palanca de mandos hacia la derecha o la izquierda para corregir.

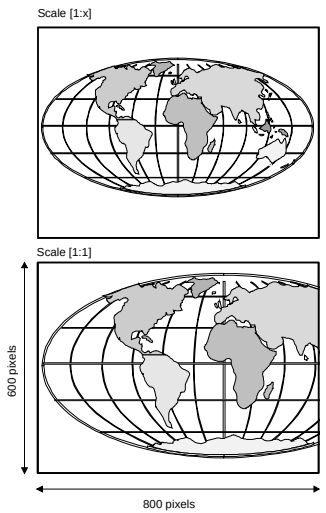
## Escala [1:1]

Cuando se escoge la 'Escala 1:1', la real señala de entrada sin conversión de imagen aparece en la pantalla con una resolución de 800 x 600 puntos. Partes de la imagen no pueden aparecer y desaparecen. Pulse **ENTER** para cambiar enter [1:1] y [1:x]. Cuando se instala [1:x], la imagen aparecerá completamente.

*Nota: Cuando se instala [1:1], la convergencia es [NO].*

Aparece la indicación 'Escala (-)' en el menú cuando la frecuencia de los puntos de la fuente de entrada es más alta de 68 MHz.



# INSTALACION

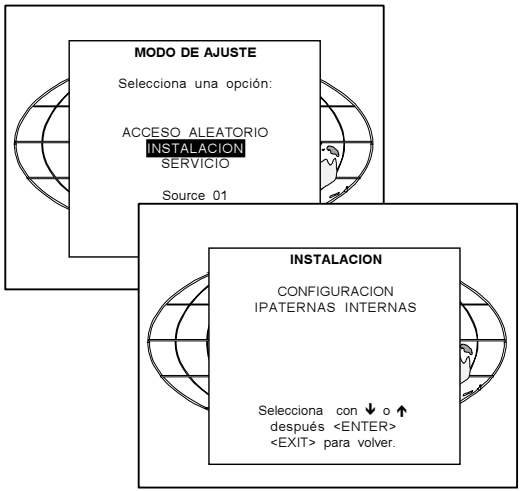
**Configuratión**

**Paternas internales**

## Inicio del Modo de Instalación

Señala la opción 'Instalación' al empujar la palanca de mandos hacia adelante o atrás y pulse **ENTER**.

**ENTER** hace aparecer el menú 'Instalación'
**EXIT** para volver al modo operacional




Se puede seleccionar el tema siguiente en el Modo de Instalación:

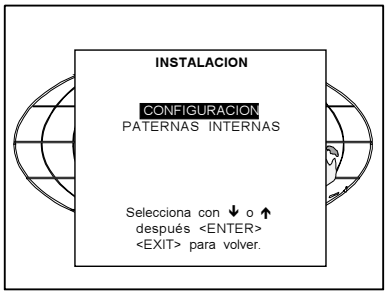
Configuratión: para configurar la posición del proyector.
Paternas internas:

- outline
- color bars
- multiburst
- checker board
- purity

## Configuración

Señala la opción 'Configuración' al empujar la palanca de mandos hacia adelante o atrás y pulse **ENTER.**

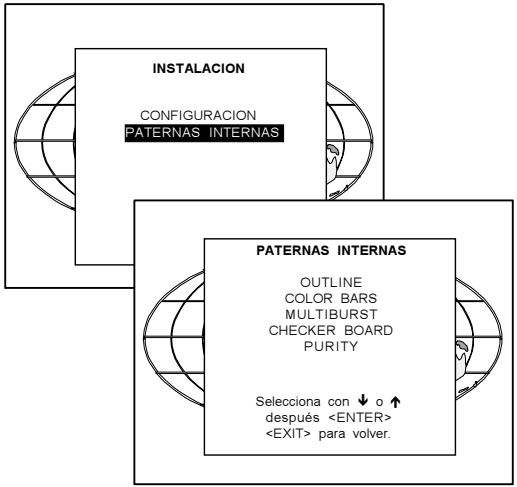
Para más información, véase Configuración del Proyector en el capítulo" Configuración de Instalación".




## Paternas Internas

El proyector tiene varias paternas internas.
Señala la opción 'Paternas internas' al empujar la palanca de mandos hacia adelante o atrás y pulse **ENTER**.
Se puede utilizar las paternas siguientes:

- Outline
- Color Bars
- Multiburst
- Checker Board
- Purity



# MODO DE SERVICIO

**Identificación**

**Cambio código de acceso**

**Cambio dirección del proyector**

**Cambio velocidad PC**

**Inicializar el tiempo de servicio de las lámparas**

**Historia del tiempo de servicio de las lámparas**

**Convergencia de la balaza de entrada**

**Cambio idioma**

**Diagnosis I²C**

**Terminación 75 Ω**

**Luz de cruce**

## Inicio del Modo de Servicio

Utilice la palanca de mando para seleccionar 'Servicio' y pulse **ENTER**.

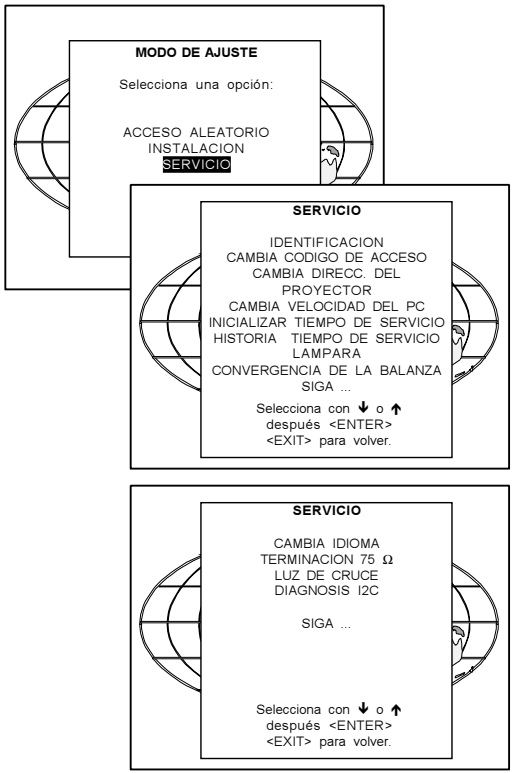
Algunas funciones del modo de servicio están protegidas con un código de acceso (si el conmutador DIP de código de acceso en el módulo de control está en la posición SI).
Introduzca su código de acceso para continuar.
Una vez se ha introducido el código correcto, todas las demás funciones protegidas son accesibles sin que sea necesario introducirlo de nuevo (mientras permanezca en el modo de ajuste).

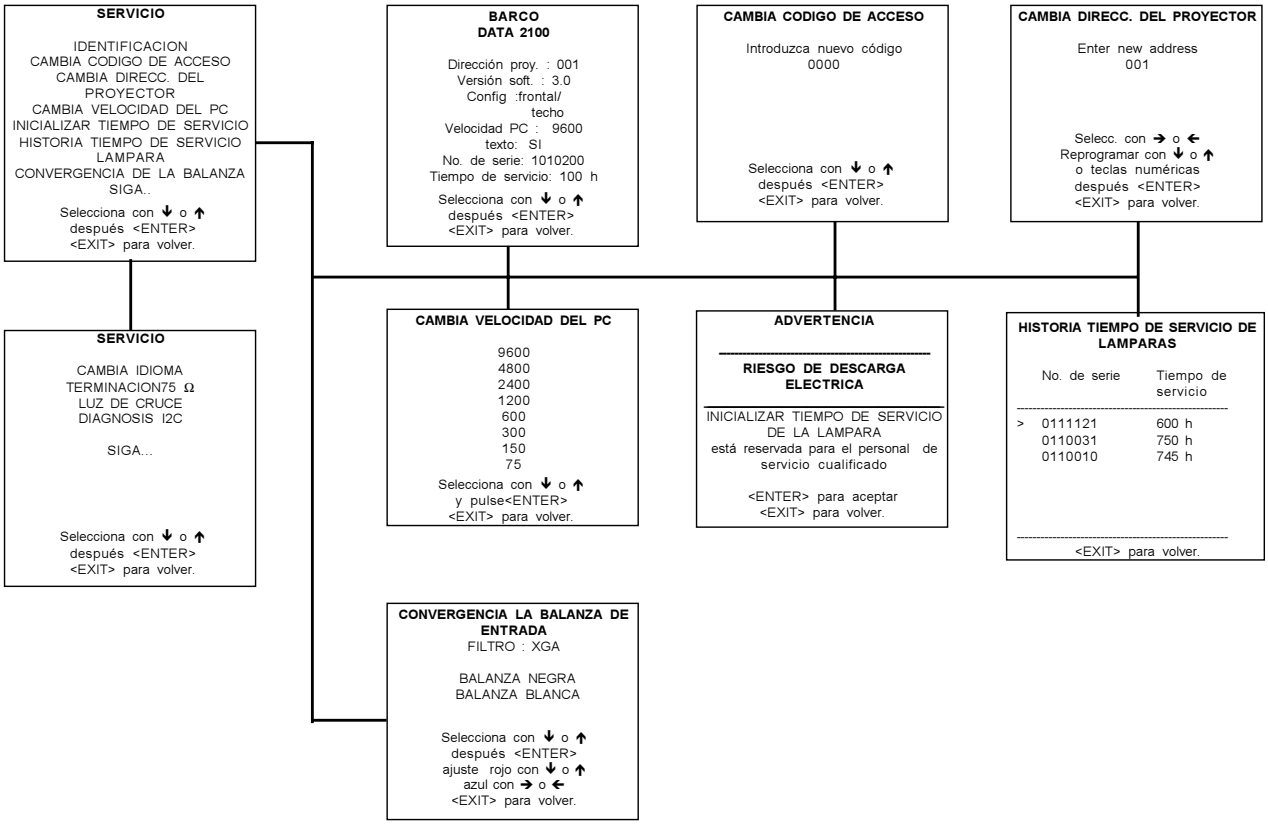
Las funciones del modo de servicio se distribuyen por dos menús de servicio.
Si la función deseada no se encuentra en el menú que aparece en

la pantalla, seleccione SIGA ('more') con la palanca de mando y pulse **ENTER** para poner en pantalla la otra parte del menú de servicio.

**ENTER** para continuar con el menú principal del modo de servicio.
**EXIT** para volver al modo operacional.

Dependiendo de la lámpara utilizada la opción de menú *Modo de conducción* puede estar reemplazada por la opción *Luz de cruce*.
La opción *Modo de conducción* aparece para las lámparas con el número de pedido R9829600, para las lámparas con el número de pedido R9829510 o R9829740 aparece la opción *Luz de cruce*.




SERVICIO
IDENTIFICACION
CAMBIA CODIGO DE ACCESO
CAMBIA DIRECC. DEL PROYECTOR
CAMBIA VELOCIDAD DEL PC
INICIALIZAR TIEMPO DE SERVICIO
HISTORIA TIEMPO DE SERVICIO
LAMPARA
CONVERGENCIA DE LA BALANZA
SIGA..
Selecciona con ↓ o ↑
después <ENTER>
<EXIT> para volver.
BARCO
DATA 2100
Dirección proy. : 001
Versión soft. : 3.0
Config :frontal/
techo
Velocidad PC : 9600
texto: SI
No. de serie: 1010200
Tiempo de servicio: 100 h
Selecciona con ↓ o ↑
después <ENTER>
<EXIT> para volver.
CAMBIA CODIGO DE ACCESO
Introduzca nuevo código
0000
Selecciona con ↓ o ↑
después <ENTER>
<EXIT> para volver.
CAMBIA DIRECC. DEL PROYECTOR
Enter new address
001
Selecc. con → o ←
Reprogramar con ↓ o ↑
o teclas numéricas
después <ENTER>
<EXIT> para volver.
SERVICIO
CAMBIA IDIOMA
TERMINACION75 Ω
LUZ DE CRUCE
DIAGNOSIS I2C
SIGA...
Selecciona con ↓ o ↑
después <ENTER>
<EXIT> para volver.
CAMBIA VELOCIDAD DEL PC
9600
4800
2400
1200
600
300
150
75
Selecciona con ↓ o ↑
y pulse<ENTER>
<EXIT> para volver.
ADVERTENCIA
RIESGO DE DESCARGA ELECTRICA
INICIALIZAR TIEMPO DE SERVICIO DE LA LAMPARA
está reservada para el personal de servicio cualificado
<ENTER> para aceptar
<EXIT> para volver.
HISTORIA TIEMPO DE SERVICIO DE LAMPARAS
No. de serie
Tiempo de servicio
> 0111121 600 h
0110031 750 h
0110010 745 h
<EXIT> para volver.
CONVERGENCIA LA BALANZA DE ENTRADA
FILTRO : XGA
BALANZA NEGRA
BALANZA BLANCA
Selecciona con ↓ o ↑
después <ENTER>
ajuste rojo con ↓ o ↑
azul con → o ←
<EXIT> para volver.

**SERVICIO**

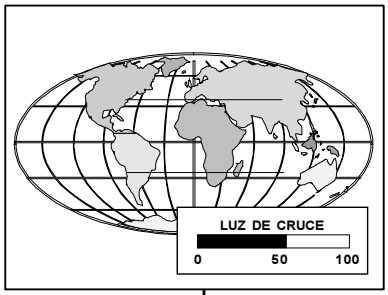
IDENTIFICACION
CAMBIA CODIGO DE ACCESO
CAMBIA DRIECC. DEL PROYECTOR
CAMBIA VELOCIDAD DEL PC
INICIALIZAR TIEMPO DE SERVICIO
HISTORIA DE TIEMPO DE SERVICIO
DE LAMPARAS
CONVERGENCIA DE LA BALANZA
SIGA...

Selecciona con ↓ o ↑
después <ENTER>
<EXIT> para volver.

**CAMBIA IDIOMA**

INGLES

Selecciona con ↓ o ↑
después <ENTER>
<EXIT> para volver.




**SERVICIO**

CAMBIA IDIOMA
TERMINACION 75 W
LUZ DE CRUCE
DIAGNOSIS I2C

SIGA ...

Selecciona con ↓ o ↑
después <ENTER>
<EXIT> para volver.

**TERMINACION 75 W**

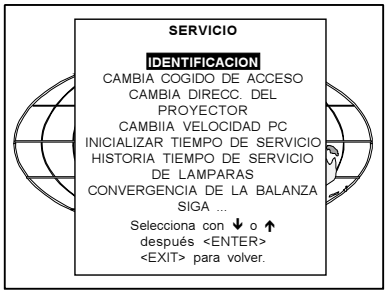
FUENTE 4 [SI]
FUENTE 5 [SI]

Selecciona con ↓ o ↑
después <ENTER>
<EXIT> para volver.

**DIAGNOSIS I2C**

| | | DCA |
|---|---|---|
| ENTRADA ANALOG | TDA8444 | 42H ### |
| ENTRADA ANALOG | PCF8574A | 74H ### |
| ENTRADA ANALOG | PCF8574A | 78H ### |
| ENTRADA ANALOG | TDA8444 | 4EH ### |
| DECODER | | 88H ### |
| LAMP DRIVER | PCF8574A | 72H ### |
| AUDIO | TEA6310T | 80H ### |

## Identificación




Señala la pantalla 'Identificación', empujando la palanca de mandos hacia adelante o atrás y pulse **ENTER**.

En la pantalla de 'Identificación' hay:
- tipo de proyector
- dirección del proyector
- versión soft
- configuración de instalación
- velocidad
- texto SI
- número de serie del proyector
- tiempo de servicio del proyector

- *tipo del proyector* : BARCODATA 2100

- *versión de software*

- *Dirección del proyector*: para cambiar la dirección del proyector, véase Cambia dirección del proyector en este capítulo.

- *Instalación* : instalaciones posibles :

  * Frontal/Techo
  * Frontal/Mesa
  * Retro/Techo
  * Retro/Mesa

Para cambiar la configuración de instalación, siga las instrucciones del capítulo 'Convergencia de Instalación'.

- *Velocidad* : transfere la velocidad de comunicación con un IBM PC (o compatible) o MAC. La velocidad del proyector tiene que ser la misma que la del ordenador conectado. Cuando hay diferencia, consulte 'Configuración de la velocidad para comunicar con un ordenador' en el capítulo "Conecciones".

- *Tiempo de servicio del proyector* : da el tiempo de servicio total desde el inicio extremo. Todos los proyectores salen de la fábrica con un tiempo de servicio de más o menos 24 horas.

- *Número de serie del proyector* : indica el número de fabricación del proyector. Se tiene que dar este número cuando pide el ayudo de un técnico de servicio cualificado..

## Cambia código de acceso

Esta función está protegida con un código de acceso, cuando ello es instalado.

### *¿Cómo activar o desactivar el código de acceso?*

La función de código de acceso está activado cuando la unidad del código de acceso es instalada en el módulo de control.

Para cambiar la situación de la unidad, consulte un técnico de servicio cualificado BARCO.

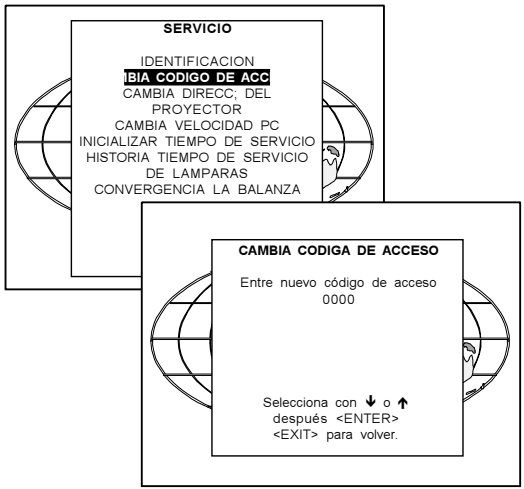
## *¿Cómo cambiar el código de acceso?*

Señale la opción 'Cambia Código de Acceso', empujando las teclas de flecha hacia adelante o atrás y pulse **ENTER**.

> **ENTER** para acceder a la función seleccionada.
> **EXIT** para volver al menú.

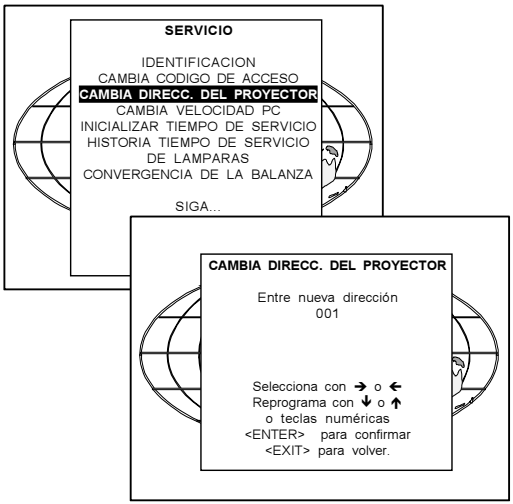
Aparece el código de acceso anterior. Se puede cambiarlo, introduciendo los nuevos dígitos con las teclas numéricas del mando a distancia o del panel de mandos.

Pulse **ENTER** para guardar el nuevo código de acceso.
Pulse **EXIT**para cancelarlo.



## Cambia la dirrección del proyector

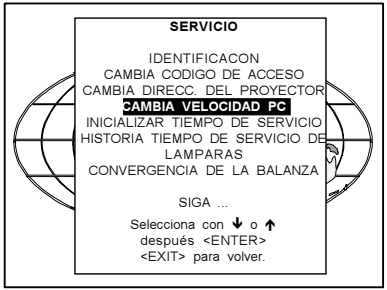
Cada proyector tiene que llevar una dirección individual entre 0 y 255. Esta dirección puede instalarse por software.
Para cambiar la dirección, señala la opción 'Cambia dirección del proyector'empujando las teclas numéricas de la palanca de mando hacia adelante o atrás y pulse **ENTER**. Aparece la dirección actual. Entre la nueva dirección del proyector con:
- las teclas numéricas del mando a distancia o el panel de mandos
- utilice la palanca de mandos hacia la derecha o la izquierda para seleccionar el dígito y cambia el valor, empujando la palanca de mandos hacia adelante o atrás hasta el nuevo valor. Continue con los otros dígitos de misma manera.




## Cambia velocidad PC

La velocidad de comunicición entre el proyector y el ordenador, p.ej. PC o MAC, tiene 8 velocidades posibles. Esta velocidad puede instalarse con software.
Señala la opción 'Cambia velocidad PC' empujando la palanca de mandos hacia adelante o atrás y pulse **ENTER.**

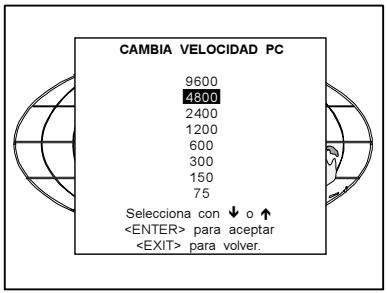
**ENTER** para acceder a la función seleccionada.
**EXIT**para volver al menú.



Se puede utilizar las velocidades siguientes:

- 9600
- 4800
- 2400
- 1200
- 600
- 300
- 150
- 75

Se señala la velocidad actual. Para cambiar la velocidad, empuje la palanca de mandos hacia adelante o atrás y pulse **ENTER.**

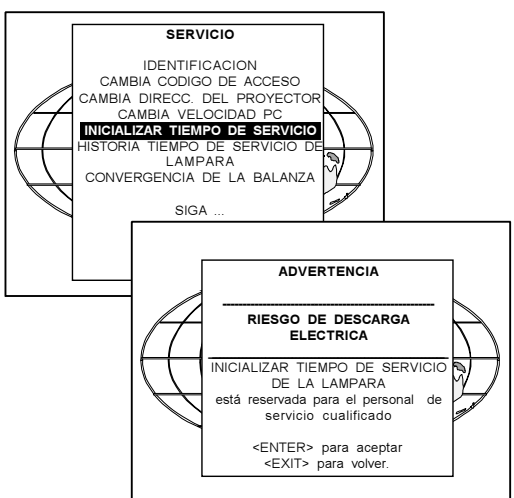



## Inicializar el tiempo de servicio de la lámpara

Solamente se puede inicializar el tiempo de servicio al cambiar la lámpara. Señale la opción 'Inicializar tiempo de servicio de lámpara' empujando la palanca de mandos hacia adelante o atrás y pulse **ENTER**.

Una vez seleccionado 'Inicializar tiempo de servicio de lámpara' en el modo de servicio, aparecerá el mensaje siguiente:

Riesgo de descarga eléctrica. La inicialización del tiempo de servicio de la lámpara está reservada para el personal de servicio cualificado). Si no está usted cualificado para efectuar esta intervención, pulse **EXIT** para cancelar la operación.

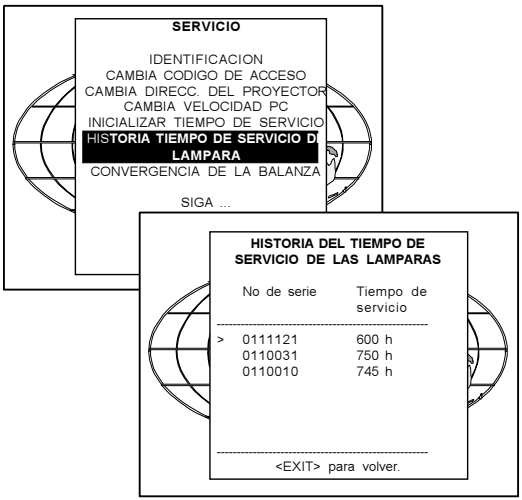


## Historia del tiempo de servicio de las lámparas

Para obtener un resumen de los diferentes tiempos de servicio de las lámparas, señale 'historia del tiempo de servicio de las lámparas' y pulse **ENTER**.

> **ENTER** para acceder a la función seleccionada.
> **EXIT**para volver al menú.

Aparecerá en la pantalla una lista con el número de serie y el tiempo de servicio correspondiente.
La lámpara instalada actualmente será indicada.
Pulse **EXIT**para volver al menú.

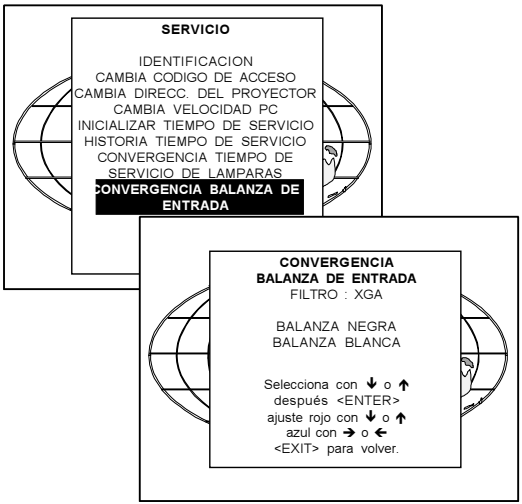


## Convergencia de la balanza de entrada

Señale 'Balanza negra' empujando la palanca de mandos hacia adelante o atrás y pulse **ENTER**.
Con el ajuste de la balanza blanca, el nivel de negro de los canales rojo y azul puede ser ajustado en comparación con el canal verde. Empuje la palanca de mandos hacia adelante o atrás para cambiar el rojo; hacia la derecha o la izquierda para el azul.
Pulse **EXIT** para volver al menú..

Señala 'Balanza blanca' empujando la palanca de mandos hacia adelante o atrás y pulse **ENTER**.
Con el ajuste de la balanza blanca, el excedente de los canales rojo y azul puede ser ajustado en comparación con el canal verde.
(Utilice el ajuste del contraste para ajustar el excedente de la señal total del vídeo).
Empuje la palanca de mandos hacia adelante o atrás para cambiar el azul; hacia la derecha o la izquierda para el rojo.
Pulse **EXIT** para volver al menú.

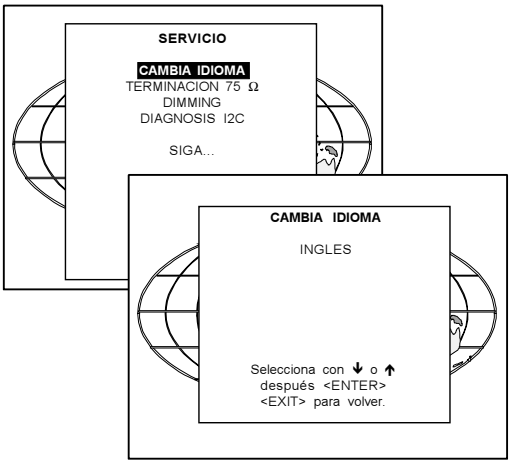
La selección de 3 filtros diferentes depende de la frecuencia de los píxeles: VIDEO, VGA, XGA o sin filtro (si Ecala [1:1]] es seleccionado en el menú de geometría). Cada filtro tiene memorizado separadamente la convergencia de la balanza de entrada. Durante el ajuste, el filtro utilizado será indicado.



## Cambia idioma

Señala 'Cambia idioma' empujando la palanca de mandos hacia adelante o atrás y pulse **ENTER.**
En este momento, sólo se puede trabajar en inglés.

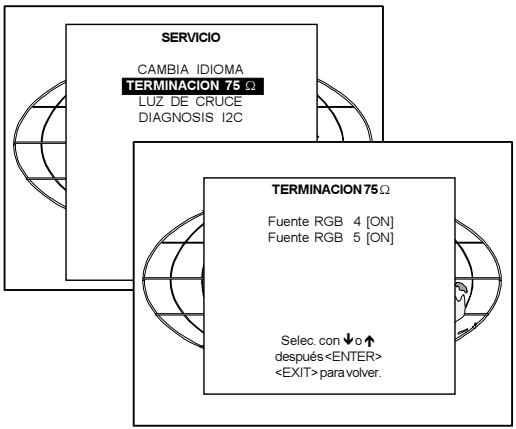
> **ENTER** para acceder a la función seleccionada.
> **EXIT** para volver al menú.




## Terminación 75 Ω

Las entradas RGB (la fuente 4 y 5) pueden ser determinadas en 75 Ω.
Señale 'Terminación 75 Ω ' empujando la palanca de mandos hacia adelante o atrás y pulse **ENTER**.
Selecciona la entrada correspondiente empujando la palanca de mandos hacia adelante o atrás y pulse **ENTER** para escojer entre [ON] o [OFF].

Nota: Cuando no hay conección directa , las entradas tienen que ser terminadas en 75 Ω.

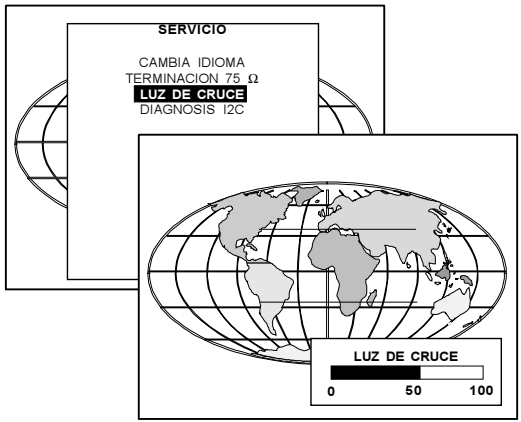


## Luz de cruce

(sólo para las lámparas con número de pedido R9829510 y R9829640)

Señale 'Luz de cruce' empujando el disco de mando hacia adelante o atrás y pulse **ENTER**.

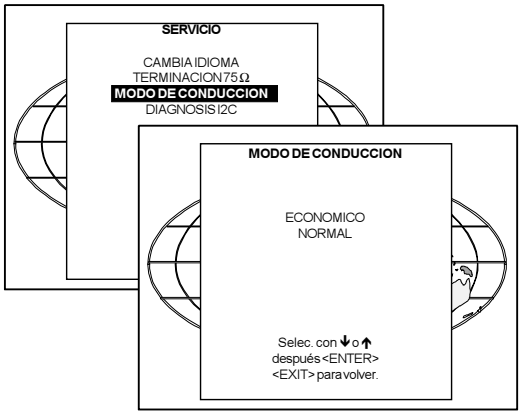
El proyector se pone siempre en marcha con pleno poder de la lámpara, pero se puede reducirlo al 50 % del poder máximo en 8 pasos.
empuje la palanca de mandos hacia la izquierda o la derecha para reducir o aumentar el poder de la lámpara. Pulse **EXIT** cuando el poder deseado es instalado. Así reaparece el menú de servicio en la pantalla.
La lámpara siempre se pone en marcha en pleno poder, pues no se guarda la luz de cruce cuando se apaga el proyector.




## Modo de activación de la lámpara

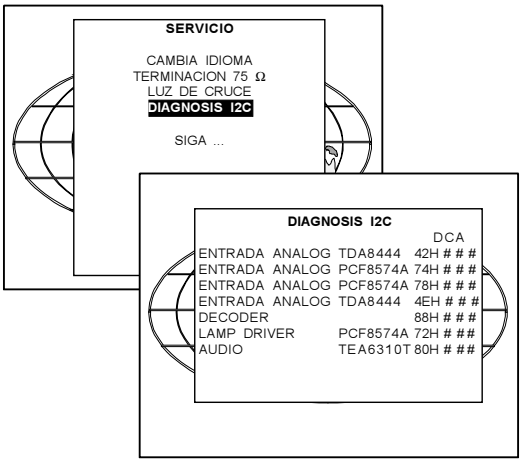
(sólo para las lámparas con el número de pedido R9829600)

Resalte 'Modo de conducción' presionando el disco de mando hacia arriba o abajo y pulse **ENTER**.
Tras el arranque, el proyector siempre se encuentra en el MODO NORMAL.
Resalte el modo deseado presionando el disco de mando hacia arriba o abajo y pulse **ENTER** para seleccionar.
Ya que el proyector debe ser arrancado en el modo normal, no se guarda el modo de activación de la lámpara al apagar el proyector.



## Diagnosis I2C

Da un resumen del funcionamiento correcto del I²C, IC's controlados. Señale 'I2C Diagnosis' empujando la palanca de mandos hacia adelante o atrás y pulse **ENTER**.

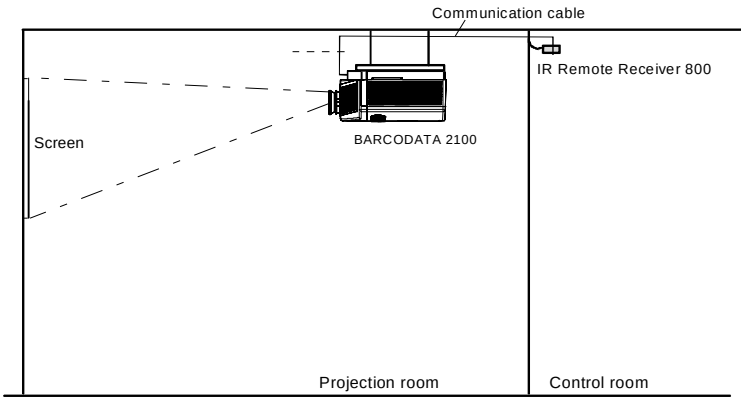

SERVICIO
CAMBIA IDIOMA
TERMINACION 75 Ω
LUZ DE CRUCE
DIAGNOSIS I2C
SIGA ...
DIAGNOSIS I2C
DCA
ENTRADA ANALOG TDA8444 42H # # #
ENTRADA ANALOG PCF8574A 74H # # #
ENTRADA ANALOG PCF8574A 78H # # #
ENTRADA ANALOG TDA8444 4EH # # #
DECODER 88H # # #
LAMP DRIVER PCF8574A 72H # # #
AUDIO TEA6310T 80H # # #

**ENTER** para acceder a la función seleccionada.
**EXIT** para volver al menú.

## OPCIONES

**Receptor IR-800**
**Unidad de Mando a Distancia conectada vía cable RCVDS800/RCVDS05**
**VS05**
**Interfaz MAGIK**
**Cables de Adaptación y Comunicación**
**Soporte para Montaje en Techo CM50**

## Receptor IR-800




Este receptor de infrarrojos permite el control del proyector BARCODATA 2100 desde otra habitación. La comuniciación entre el receptor y el proyector o el RCVDS se estable vía cable. Los comandos enviados desde la Unidad de Mando a Distancia pueden ser dirigidos al receptor de IR.
A la vez, el receptor muestra la fuente seleccionada en un display de 7 segmentos.

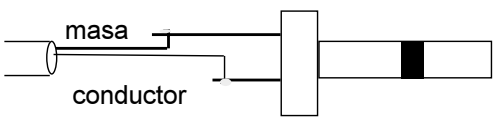
Número de pedido : R9827515.

## Mando a Distancia conectada vía Cable

Las señales de control de la unidad de mando a distancia pueden ser enviadas al proyector a través de un cable de conección. (¿Cómo utilizar el mando a distancia con cable? Véase en el capítulo "Control").

Preparar el cable de conección:

Utilice un cable apantallado con una longitud máxima de 100 metros y dos conectores mini-jack de 3,5 mm (código de pedido: R3131991).
- Quite en los dos extremos del cable el recubrimiento de vinillo y retuerza los hilos del cable.
- Suelde a ambos lados del cable un conector jack tal y como se muestra en el dibujo superior.
  masa = tierra
  conductor = señal de datos

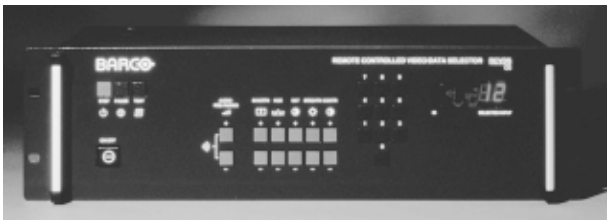



Cuando el cable esté preparado, enchufe un extremo del cable en el control remoto y el otro en el conector denomina 'remoto', en la parte posterior del proyector.

## RCVDS 800 / RCVDS 05

Un RCVDS800 permite disponer de hasta 10 entradas, 20 en el caso de RCVDS05, siendo en ambos casos ampliables hasta un máximo de 90 con la interconección de varios RCVDS's a través de módulos de expansión.
El número de la fuente seleccionada aparecerá en una pantalla de 2 dígitos y el módulo de entrada seleccionado será indicado con un LED en la parte posterior.

| | |
|---|---|
| Código de pedido: | R9827450 (230V) sin módulos de entrada |
| | R9827458 (120V) con módulos de entrada |
| RCVDS800 | R9827459 (120V) sin módulos de entrada |
| Código de pedido: | R9828880 (230V) sin módulos de entrada |
| | R9828888 (120V) con módulos de entrada |
| RCVDS 05 | R9828889 (120V) sin módulos de entrada |



## VS05

El VS05 es un selector de fuentes de vídeo y HDTV, compatible con toda la gama de proyectores digitales de BARCO.
El VS05 permite conectar hasta 5 entradas de vídeo, 3 de Super Vídeo y una de cada una de las señales que se selecciona conjuntamente y puede ser conectada a un amplificador de audio.

Número de pedido: R9827890

## Interfaz

Interfaz analógica universal
Código de pedido: R9826100

Interfaz analógica RGB 120 MHz
Código de pedido: R9826570

Interfaz VGA
Código de pedido: R9828070 (230V)
R9828079 (120V)

Interfaz MAC
Código de pedido: R9828050 (230V)
R9828059 (120V)

Juego Interfaz Gráfica Analógica Multifuncional (MAGIK)
Código de pedido MAGIK con cables y maleta:
R9828120 (230V)
R9828129 (120V)
Código de pedido MAGIK solamente:
R9828121 (230V)
R9828128 (120V)

## Cables de Adaptación y Comunicación

BARCO dispone de varios cables para conectar aparatos periféricos al BARCODATA 2100.

*a. Cable de comunicación D9-D9:*
- la conección de un IBM PC (or compatible) al proyector.
- la conección de un RCVDS 800/RCVDS 05 al proyector.
- la conección de un receptor IR al RCVDS o al proyector.
- ser usado como cable de extensión para todos los otros cables de adaptación.

Longitudes disponibles: 5 m (16 pies), código de pedido R982770; 15 m (50 pies), número de pedido R9827640; y 30 m (100 pies), número de pedido R9827570.

*b. un cable de adaptación Din Mini8-D9 permite*
- la conección de un ordenador Macintosh al proyector
  Longitud disponible : 1 m, código de pedido R9827640.

*c. un cable de adaptación D25-D9*
- la conección de una estación de trabajo al proyector
  Longitud disponible: 1 m, código de pedido R9827630.

*d. un cable 5 BNC a 5 BNC*
- la conección de una fuente analógica a la entrada BNC del proyector
  Longitud disponible: 60 cm, código de pedido R9828260
  150 cm, código de pedido R9828261
  5 m, código de pedido R9828262
  15 m, código de pedido R9828263

## Soporte de Montaje en Techo CM50

Este sistema de suspensión permite instalar el proyector al techo, sin usar una interfaz mecánica. También permite adaptar el proyector perfectamente a las exigencias locales de instalación.
Se tiene que utilizar el CM50 en combinación con una placa de adaptor.
Código de pedido CM50 sin pulley: R9827990
Código de pedido CM50 con pulley: R9829991
Código de pedido de la placa de adaptor: R9829450

## Ficheros estándar de configuración de la fuente

Ficheros preprogramados de configuración de la fuente

| NOMBRE | RESOLUCION | FVERT Hz | FHOR kHz | FPUNT MHz | PTOT | PACT | LTOT | LACT |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| CGA | 640 X 200 | 59,924 | 15,700 | 14,318 | 912 | 640 | 262 | 200 |
| NTSC | 675 X 240I | 29,970 | 15,734 | 13,500 | 858 | 720 | 263 | 240 |
| PAL | 675 X 278L | 25,000 | 15,625 | 13,500 | 864 | 720 | 313 | 278 |
| SECAM | 675 X 278L | 25,000 | 15,625 | 13,500 | 864 | 720 | 313 | 278 |
| EGA | 640 X 350 | 59,702 | 21,851 | 16,257 | 744 | 640 | 366 | 350 |
| MAC_5 | 512 X 342 | 60,158 | 22,259 | 15,670 | 704 | 512 | 370 | 342 |
| MAC_3 | 512 X 384 | 60,147 | 24,480 | 15,667 | 640 | 512 | 407 | 384 |
| MAC_4 | 560 X 384 | 60,147 | 24,480 | 17,234 | 704 | 560 | 407 | 384 |
| 8514-A | 1024 X 384I | 43,479 | 35,522 | 44,900 | 1264 | 1024 | 409 | 384 |
| VGA_TXT | 720 X 400 | 70,087 | 31,469 | 28,322 | 900 | 720 | 449 | 400 |
| COMPUSC4 | 1024 X 480I | 29,945 | 30,694 | 39,779 | 1296 | 1024 | 512 | 480 |
| VGA_72V | 640 X 480 | 72,800 | 37,856 | 31,496 | 832 | 640 | 520 | 480 |
| VGA_GR | 640 X 480 | 59,941 | 31,469 | 25,175 | 800 | 640 | 525 | 480 |

| NOMBRE | RESOLUCION | FVERT Hz | FHOR kHz | FPUNT MHz | PTOT | PACT | LTOT | LACT |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| VGA75ISO | 640 X 480 | 75,000 | 39,375 | 31,500 | 800 | 640 | 525 | 480 |
| MAC_2 | 640 X 480 | 66,667 | 35,000 | 30,240 | 864 | 640 | 525 | 480 |
| MAC_LC | 640 X 480 | 66,619 | 34,975 | 31,338 | 896 | 640 | 525 | 480 |
| MUSE | 960 X 518I | 30,000 | 33,750 | 37,125 | 1100 | 960 | 563 | 518 |
| HDMAC | 1008 X 570I | 25,020 | 31,250 | 39,125 | 1252 | 1008 | 625 | 570 |
| SVGA_56V | 800 X 600 | 56,250 | 35,156 | 36,000 | 1024 | 800 | 625 | 600 |
| SVGA_60V | 800 X 600 | 60,317 | 37,879 | 40,000 | 1056 | 800 | 628 | 600 |
| SVGA_72V | 800 X 600 | 72,084 | 48,080 | 50,003 | 1040 | 800 | 667 | 600 |
| XGA_70V | 1024 X 768 | 69,705 | 56,182 | 74,610 | 1328 | 1024 | 806 | 768 |
| XGA_60 | 1024 X 768 | 60,000 | 48,360 | 64,996 | 1344 | 1024 | 806 | 768 |
| XGA_75 | 1024 X 768 | 75,781 | 61,080 | 86,000 | 1408 | 1024 | 806 | 768 |
| XGA_72 | 1024 X 768 | 71,955 | 58,140 | 80,000 | 1376 | 1024 | 808 | 768 |
| SUP_MAC | 1024 X 768 | 60,000 | 48,780 | 63,999 | 1312 | 1024 | 813 | 768 |
| XGA_70 | 1024 X 768 | 70,000 | 57,050 | 78,044 | 1368 | 1024 | 815 | 768 |
| MAC_POR | 640 X 870 | 74,996 | 68,846 | 57,280 | 832 | 640 | 918 | 870 |
| SG_60_2 | 1024 X 768 | 60,000 | 48.780 | 64,390 | 1320 | 1024 | 812 | 768 |
| SG_60_3 | 960 X 680 | 60,000 | 43,200 | 54,432 | 1260 | 960 | 720 | 680 |

## Sustitución de la Pila del Mando a Distancia

Retire la tapa de la pila, situada en la cara posterior del mando a distancia, empujando la parte indicada hacia el fondo del mando. Al mismo tiempo levante el lado superior de la tapa. (figura 1).

Extraiga la pila del comportamiento y desconecte la placa de contactos. (figura 2).
Conecta una nueva pila 9V (tipo E, p. ej. 6F22S o equivalente) a la placa de contactos. Vuelve a introducir la pila en el comportamiento.
Vuelva a colocar la tapa.

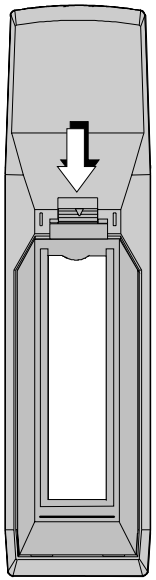


figura 1

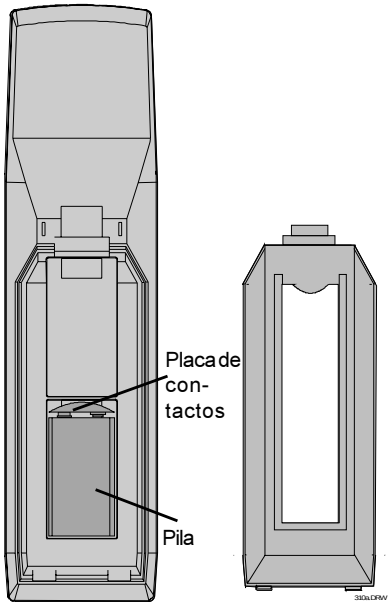


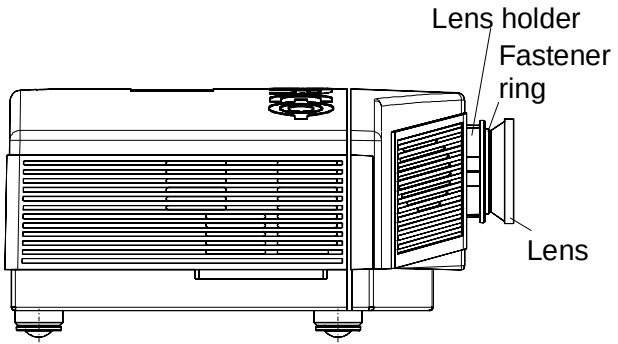

figura 2

## Enfoque de la Lente

Afloje el anillo de bloqueo de la lente girándolo en sentido antihorario.

Enfoque la imagen girando la lente hacia la izquierda o la derecha.
Atención: No saque demasiado la lente, o podría caerse del soporte.

Una vez enfocado la imagen, fije la lente en esa posición, girando el anillo de bloqueo en sentido horario.



## Limpieza de la Lente

*Procedimiento para limpiar la lente SD:*

Con el objeto de reducir al mínimo la posibilidad de dañar la capa óptica o de rayar las superficies de lente expuestas, hemos desarrollado unas recomendaciones para la limpieza de las lentes. **PRIMERO**, le recomendamos que trate de quitar cualquier objeto de la lente spolando sobre ella con aire desionizado o cepillándola *suavemente* con un cepillo de pelo de camello.

Lente plástico con varias capas & todos los elementos de la lente de cristal.

1. **NO** vaporice ningún tipo de líquido directamente sobre la superficie de la lente.

2. **NO** utilice ningún material seco para limpiar la superficie (estropaje, trapo, etc.)

3. Utilice un limpiacristales líquido. ***NO utilice aerosoles***. También pueden utilizarse otros detergentes, como acetona de laboratorio o una mezcla 70-30 de éter etílico y alcohol etílico. Si no está seguro del detergente, pruebe antes en una pequeña parte de la lente.

4. Utilice un paño suave de algodón (gases de algodón lavadas varias veces para quitarles apresto) o cualquier limpiador facil suave (Charmin, Softweve, etc.).

5. Cuando utilice limpiacristales, ***humedezca el paño*** y frote suavemente la superficie. Seque después suavemente con otro paño seco.

6. Cuando utilice acetona o una mezcla de éter etílico, actúe como sigue:
   Pliegue el paño varias veces. Empape la parte plegada en la acetona. Empezando por el diámetro opuesto a usted, frote suavemente en dirección a usted y en un solo movimiento. No deje el paño inmóvil sobre la lente. Frote con una rapidez igual a la velocidad de evaporización. Esto es muy importante para evitar manchas. Empiece limpiando por un lado de la lente y avance con toques sucesivos hacia el otro lado. Gire el paño para cada pasada y después póngalo del revés. No frote más de una vez sobre cada zona de la lente: tenga cuidado con el borde pintado, ya que la acetona lo ablandaría.

*Se recomienda utilizar el paño de Toraysee™*

Siga este procedimiento:

* Siempre limpie las lentes con un paño de CLEAN Toraysee™.

* No deje el paño de limpieza en una sala abierta o en una bolsa de vestido de laboratorio porque esto puede contaminar el paño.

* Cuando aparecen manchas limpiando las lentes, utilice otro paño. Las manchas son las primeras indicaciones de un paño sucio.

* No utilice un producto para blandar el paño cuando lava el paño o un tejido de blandamiento cuando seca el paño.

* No utilice líquidos para limpiar el paño porque esto contamina el paño.

Código de pedido para un paño nuevo de Toraysee™ : R379058.

## Números de Fuente del 90 al 99

Estos números de fuente no corresponden a entradas físicas. Sólo se pueden utilizar cuando el proyector está equipado con un RCVDS800, RCVDS05 o VS05. Se puede crear un fichero adicional de ajustes para estos números de fuente. Este archivo puede contener parámetros distintos. En la tabla siguiente se detalla la relación entre las fuentes del 0 al 9 y las del 90 al 99:

| | | | |
|---|---|---|---|
| fuente 1 | fuente 1 | fuente 91<br>archivo A | archivo A'<br>fuente 2 |
| fuente 2 | | fuente 92<br>archivo B | archivo B'<br>fuente 3 |
| fuente 3 | | fuente 93<br>archivo C | archivo C'<br>fuente 9 |
| | | • | |
| | | • | |
| fuente 9 | | fuente 99<br>archivo I | archivo I'<br>Para crear un |

segundo archivo para las fuentes 0 a 9:

1. Elegir la fuente del 0 al 9.

2. Elegir el número de fuente correspondiente entre 90 y 99 con las teclas numéricas del mando a distancia.

3. Acceder a la modalidad de ajuste y cargar el archivo correspondiente. Modificar este archivo si fuera necesario.

4. Guardar el archivo y salir de la modalidad de ajuste.

## Las Lentes

Este apéndice ofrece una visión general de las tablas y fórmulas de las lentes disponibles para el proyectorBARCODATA 2100. También se puede encontrar un resumen de las tablas, diagramas y fórmulas en el manual "Ilustración de diagramas para proyectores BARCO', código de pedido: R5975924.

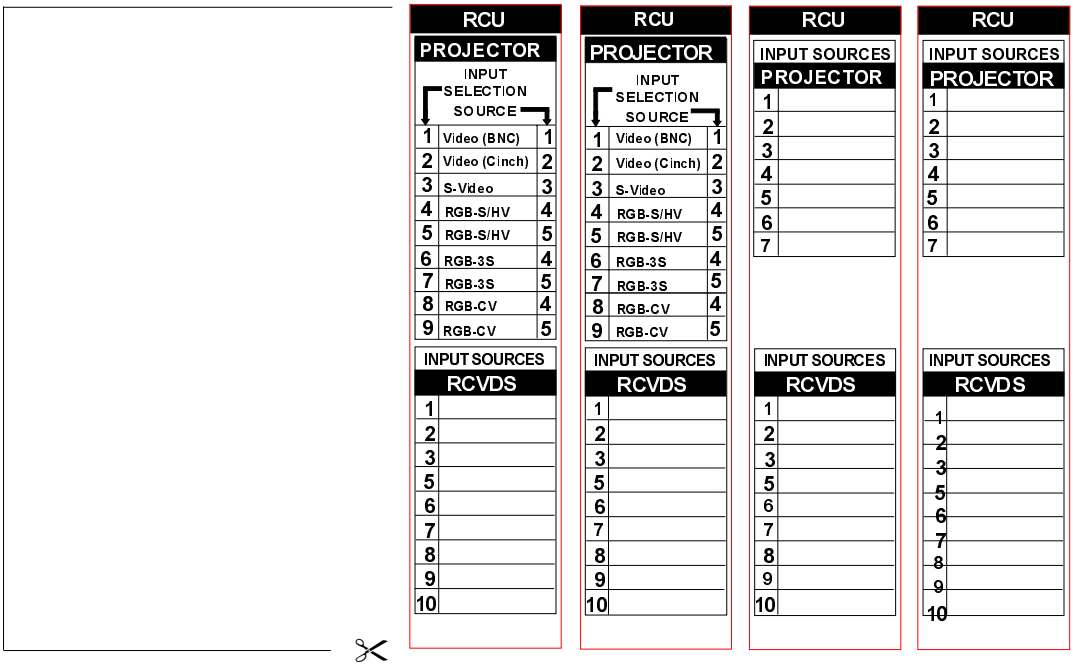
Se dispone de las siguientes lentes:

| Nombre | Longitud de lente mm (inch) | diám. de lente mm (inch) | peso kg (lbs) | código de pedido |
|---|---|---|---|---|
| **SD(1.15:1)** | 124 (4.88) | min : 110 (4.33)<br>max : 141 (5.55) | 1.92 (4.23) | R9829480 |
| **SD(1.2:1)** | 124 (4.88) | min : 110 (4.33)<br>max : 141 (5.55) | 1.92 (4.23) | R9829485 |
| **SD(1.7:1)** | 137.5(5.41) | min :110 (4.33)<br>max : 117.5 (4.63) | | R9829500 |
| **QSD(0.8:1)** | 210 (8.27) | min :110 (4.33)<br>max : 186 (7.32) | 3.71 (8.18) | R9829640 |
| **QSD(1.2:1)** | 135 (5.3) | min :110 (4.33)<br>max : 135 (5.3) | 3.0 (6.6) | R9829730 |

**Fórmulas para calcular la distancia entre la pantalla y el proyector:**

| | | |
|---|---|---|
| SD(1.15:1) | Métrico | PD= 1.079 x SW + 0.2929 |
| | Pulgada | PD= 1.079 x SW + 11.53 |
| SD(1.2:1) | Métrico | PD= 1.135 x SW + 0.334 |
| | Pulgada | PD= 1.135 x SW + 13.15 |
| SD(1.7:1) | Métrico | PD= 1.4304 x SW + 0.4908 |
| | Pulgada | PD= 1.4304 x SW + 19.32 |
| QSD(0.8:1) | Métrico | PD= 0.713 x SW + 0.2881 -(0.00328 / SW) |
| | Pulgada | PD= 0.713 x SW + 11.34 -(5.084 / SW) |
| QSD(1.2:1) | Métrico | PD= 1.1633 x SW + 0.2543 -(0.0875 / SW) |
| | Pulgada | PD= 1.1633 x SW + 10 -(3.58 / SW) |

Ficha para insertar tras la cubierta de plástico de la Unidad del Mando a Distancia



**RCU**

**PROJECTOR**

| INPUT SELECTION SOURCE | | |
|---|---|---|
| 1 | Video (BNC) | 1 |
| 2 | Video (Cinch) | 2 |
| 3 | S-Video | 3 |
| 4 | RGB-S/HV | 4 |
| 5 | RGB-S/HV | 5 |
| 6 | RGB-3S | 4 |
| 7 | RGB-3S | 5 |
| 8 | RGB-CV | 4 |
| 9 | RGB-CV | 5 |

**INPUT SOURCES**

**RCVDS**

| | |
|---|---|
| 1 | |
| 2 | |
| 3 | |
| 5 | |
| 6 | |
| 7 | |
| 8 | |
| 9 | |
| 10 | |

**RCU**

**PROJECTOR**

| INPUT SELECTION SOURCE | | |
|---|---|---|
| 1 | Video (BNC) | 1 |
| 2 | Video (Cinch) | 2 |
| 3 | S-Video | 3 |
| 4 | RGB-S/HV | 4 |
| 5 | RGB-S/HV | 5 |
| 6 | RGB-3S | 4 |
| 7 | RGB-3S | 5 |
| 8 | RGB-CV | 4 |
| 9 | RGB-CV | 5 |

**INPUT SOURCES**

**RCVDS**

| | |
|---|---|
| 1 | |
| 2 | |
| 3 | |
| 5 | |
| 6 | |
| 7 | |
| 8 | |
| 9 | |
| 10 | |

**RCU**

**INPUT SOURCES**

**PROJECTOR**

| | |
|---|---|
| 1 | |
| 2 | |
| 3 | |
| 4 | |
| 5 | |
| 6 | |
| 7 | |

**INPUT SOURCES**

**RCVDS**

| | |
|---|---|
| 1 | |
| 2 | |
| 3 | |
| 5 | |
| 6 | |
| 7 | |
| 8 | |
| 9 | |
| 10 | |

**RCU**

**INPUT SOURCES**

**PROJECTOR**

| | |
|---|---|
| 1 | |
| 2 | |
| 3 | |
| 4 | |
| 5 | |
| 6 | |
| 7 | |

**INPUT SOURCES**

**RCVDS**

| | |
|---|---|
| 1 | |
| 2 | |
| 3 | |
| 5 | |
| 6 | |
| 7 | |
| 8 | |
| 9 | |
| 10 | |